

GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION

PLANET STATION

100% PLAYSTATION 0% OFICIAL

Nº 9 495 PTAS. 2,98 EUROS

**STAR WARS
EPISODIO I**

**GRAN
TURISMO 2**

V-RALLY 2

**TODO
EL MUNDIAL
EN ALTA
RESOLUCIÓN**

**BUGS
BUNNY
EL CONEJO
DE LA SUERTE
SE DA UN RULO
POR LA PLAY**

ESPECIAL PREVIEWS

LOS JUEGOS MÁS PROMETEDORES

**FINAL
FANTASY VIII**

**RESIDENT
EVIL 3:
NEMESIS**

**DINO
CRISIS**

¡¡GANA!!

10 VOLANTES

RACE 32/64 SHOCK 2

5 CARTUCHOS

DE TRUCOS XPLORER

15 ZAPATILLAS DEPORTIVAS
BABYLON SHOES



8 421174 023497
editorial aurum

GUÍAS BLOODY ROAR 2 > WARZONE 2100 > KKND: KROSSFIRE > NEED FOR SPEED IV > TOMB RAIDER II
(3ª PARTE) > ALUNDRA (3ª PARTE) > GEX: DEEP COVER GECKO (2ª PARTE) > ROLLCAGE (2ª PARTE)
PERIFÉRICOS CARCASA PARA PSX > TWIN STICK > ASCII SPHERE 360 NOTICIAS MGS > REPORTAJE E³...

vive la VELOCIDAD



Speedster

- > volante recubierto de caucho
- > mayor resistencia al giro, te permite más realismo
- > palanca de cambios de aluminio
- > eje y carcasa metálicos
- > pedales con tiras de velcro y caucho antideslizamiento
- > digital y analógico
- > 8 botones disponibles, 4 botones de dirección
- > fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas

MÁXIMA PUNTUACIÓN EN  ●●●●●

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

c/ Julio García Conde, 40 50015
tel.: 976 73 49 44 Fax.: 976 74 25 33
www.ardistel.com
ZARAGOZA

 **ARDISTEL, S.L.**



Nº9 JULIO 1999

Revista mensual de
PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua
castellana de PowerStation,
propiedad de
Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración:
Montse Prieto
Dirección de Arte:
Ibon Zugasti
Jefa de Redacción:
Agnès Felis
Redactores: Víctor Carrera,
Óliver Méndez
Diseño Gráfico: Álex Ortega
Corresponsal en Madrid
e ilustrador: Abraham López
xom@latinmail.com
Traductores: Roberto Alberdi,
Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón

PUBLICIDAD:
Barcelona: José Bonet,
Sandra Araquistain
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail:
direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

**FILMACIÓN Y
FOTOMECAÁNICA:**
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la
Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

PlayStation es una marca
registrada propiedad de Sony
Computer Entertainment
Los artículos son propiedad
de Editorial Aurum, S.L.
Se prohíbe su reproducción
total o parcial sin el permiso
previo de la Editorial.

¿QUIERES TRUCOS?

906 421 954



¡PUES PÍDELOS!

Pero piénsatelo bien antes
de llamar, porque si no luego
pasa lo que pasa...
Por ejemplo, esta **anécdota**,
basada en un **caso real**:

— ¿Es *PlanetStation*?
— Sí, señor, para servirle a usted.
— ¡Pues son ustedes unos estafadores!
— ¡Vaya, hombre! Y esta vez ¿por qué?
— Pues por el número 3 de su revista,
porque yo fui al kiosco y, como tengo la
Raider, me la compré.
[El amable lector se refiere a la portada
de Lara, obviamente].
— Ya, y entonces intentó dejarla en el
juego tal como aparece en la portada,
y no encontró ningún truco para hacerlo,
¿verdad?
— ¡NO! Lo que me pasó es que no me
sirvió de nada su guía porque ília ver
cómo meto yo en el teclado del ordena-
dor un triángulo, un cuadrado, una
redonda y todos esos símbolos que
ponen!!!

Total, que el señor se obnubiló al ver a Lara
en el kiosco y sacó las 500 pesetas de su
bolsillo como una exhalación, sin reparar
en el "100% PlayStation 0% oficial", ni en
el lema que aparece sobre el logo: "Guías,
trucos y soluciones PSX". Por no hablar de
los botones que hay a la izquierda del logo
de *PlanetStation*.

En fin, que como decían nuestras abuelas,
"de todo hay en las viñas del Señor".

Si aún te atreves a llamar, recuerda:

906 421 954
24 horas al día,
365 días al año

Puedes llamar **cualquier día a cualquier
hora** para dejar tu petición. Nuestro equipo
de tramposos removerán cielo y tierra para
publicar en próximas ediciones de
PlanetStation los trucos o consejos que
nos pidas. Eso sí: ten en cuenta que lo
que no existe no lo podemos inventar,
así que ¡no nos pidáis un código para dejar
a Lara Croft en uniforme de recién nacida,
por favor!

Grábate este número en la neurona:

906 421 954

...o, casi mejor, ten una **PLANETSTATION**
siempre a mano.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches,
54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67
pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

SUMARIO

ACTUALIDAD

6

Noticias: unos desinformados acusan a una revista de PlayStation de inducir al consumo de drogas en su análisis de *Metal Gear Solid*. 6

Los 10 juegos más vendidos y Los 10 mejores de la historia PSX: ¡vota y gana uno de los premios! 7

Satélite USA: A un directivo de Sony se le escapa un detallito secreto sobre la PSX 2. 8

Satélite JAPO: Ace Combat 3 ya planea sobre Japón mientras Pepsiman recoge latas por la calle... 9

Otros planetas: la Dreamcast saldrá con módem e Internet. Ferias del cómic en Madrid y Barcelona. 8

Videojuegos en la onda: Cybernautas, el programa de Vía Digital, recibe la visita de *PlanetStation*. 10

Reportaje especial E3: Nuestra Jefa de Redacción se paseó por la mayor expo de juegos del mundo. 12

Trucos última hora: Códigos para algunos juegos nuevos y otros no tan nuevos... 16

Los peores trucos: los listillos que nos envían esta morralla acabarán ganándose un Rockman X... 17

AL HABLA

18

Cartas de los lectores 18

Trucos solicitados 22

EXTRAS

Concursos:

Zapatillas deportivas Babylon Shoes 42

Volante Race 32/64 Shock 2 121

Cartucho de trucos Xplorer 120

Ganadores de los concursos del número 7 9

Números atrasados 26

Suscripción 117

Xplorer a bordo: ¡Nueva sección! Códigos para hacer trampas en la versión castellana de *MGS*. 120

Telescopio: lo que verás en *Planet* 10. 122

CUENTA ATRÁS

27

Aquí tenéis la sección de previews más potente de la historia de esta revista.

Final Fantasy VIII 28

Dino Crisis 32

Fighting Force 2 32

Gekido 33

Resident Evil 3: Nemesis 33

Crash Team Racing 34

Speed Freaks 34

Gran Turismo 2 35

Spyro 2 35

Titanium Angels 36

Wipeout 3 36

Ape Escape 37

Dragon Valor 37

Shadowman 38

Tron Bonne 38

Die Hard Trilogy 2 39

Omega Boost 39

Star Wars: Episodio I 40

EN ÓRBITA

43

Hemos quemado las últimas noches del cierre de *PlanetStation* dándole al gamepad para analizar los juegos nuevos que han caído en nuestras manos.

V-Rally 2 44

Hugo 46

Street Fighter Collection 2 46

Bloody Roar 2 47

Bugs Bunny 48

Kensei: Sacred Fist 48

Metal Gear Solid (español) 49

DIRECTORIO DE JUEGOS

Guía para acceder rápidamente a los juegos que aparecen en este número.

TÍTULO	SECCIÓN	PÁGINA	TÍTULO	SECCIÓN	PÁGINA
3Xtreme	Satélite USA	8	Die Hard Trilogy 2	Cuenta atrás	39
Ace Combat 3: Electrosphere	Satélite JAPO	9	Dino Crisis	Cuenta atrás	32
Alundra	Libro de ruta	108	Dragon Valor	Cuenta atrás	37
Ape Escape	Cuenta atrás	37	Fear Factor	Satélite USA	8
Blaze & Blade	En órbita	51	Fighting Force 2	Cuenta atrás	32
Bloody Roar 2	En órbita	47	Final Fantasy VIII	Cuenta atrás	28
Bloody Roar 2	Libro de ruta	64	Gekido	Cuenta atrás	33
Bugs Bunny	En órbita	48	Gex: Deep Cover Gecko	Libro de ruta	80
Crash Team Racing	Cuenta atrás	34	Gran Turismo 2	Cuenta atrás	35
Darkstalkers 3	Libro de ruta	76	Hugo	En órbita	46
			Kensei: Sacred Fist	En órbita	48
			KKND Krossfire	Libro de ruta	88



Station
19 JULIO 99



SUMARIO

Puma Street Soccer	50
Tank Racer	50
Blaze & Blade	51
Legend	51

LIBRO DE RUTA

52

Este mes se acaban las guías de Tomb Raider II, Gex: Deep Cover Gecko, Alundra y Rollcage.

Warzone 2100	52
Rollcage (2ª parte)	62
Need for Speed IV	68
Darkstalkers 3	76
Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte)	80
KKND: Krossfire	88
Tomb Raider II (3ª parte)	98
Alundra (3ª parte)	108

INSTRUMENTAL

114

Este mes presentamos algunos de los accesorios más curiosos: un mando arcade de más de medio metro de largo, un pad con elefantiasis en el stick analógico...

Hyper Duo Shock Plus	114
Twin Stick	114
Pad Innovation	114
Avenger Pro	115
Ascii Sphere 360º	115
Carcasa de color	115

CONSTELACIÓN PLAYSTATION

118

Nuestra guía de compras se amplía cada mes con nuevos juegos y una sección Platinum cada vez más nutridita.

CÓMIC

116

Zao Space 9: De ratones, mundos y jefas de Redacción.



TÍTULO	SECCIÓN	PÁGINA	TÍTULO	SECCIÓN	PÁGINA
Knockout Kings 2000	Satélite USA	8	Speed Freaks	Cuenta atrás	34
Legend	En órbita	51	Spyro 2	Cuenta atrás	35
Legend of Mana	Satélite JAPO	9	Star Wars: Episodio I	Cuenta atrás	40
Metal Gear Solid (español)	En órbita	49	Street Fighter Collection 2	En órbita	46
Need for Speed IV	Libro de ruta	68	Tank Racer	En órbita	50
Omega Boost	Cuenta atrás	39	Tenchu 2	Noticias	7
Onimusha	Satélite JAPO	9	Titanium Angels	Cuenta atrás	36
Pepsiman	Satélite JAPO	9	Tomb Raider II	Libro de ruta	98
Puma Street Soccer	En órbita	50	Tron Bonne	Cuenta atrás	38
Resident Evil 3: Nemesis	Cuenta atrás	33	V-Rally 2	En órbita	44
Rollcage	Libro de ruta	2	Warzone 2100	Libro de ruta	52
Shadowman	Cuenta atrás	38	Wipeout 3	Cuenta atrás	36

Noticias

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá nove

METAL GEAR SOLID, EN EL PUNTO DE MIRA

METAL GEAR SOLID DESATA UNA POLÉMICA POR PRESUNTA INDUCCIÓN AL CONSUMO DE DROGAS

El hecho de que Snake se tome unas tabletas de Diazepam (un calmante que existe en la vida real) antes de disparar contra Sniper Wolf para evitar que los latidos de su corazón le hagan temblar el pulso ha desatado una nueva polémica en torno a los videojuegos. Tras la campaña que los acusa de fomentar la violencia, ahora son las drogas el centro del debate. Aunque, de hecho, el deto-

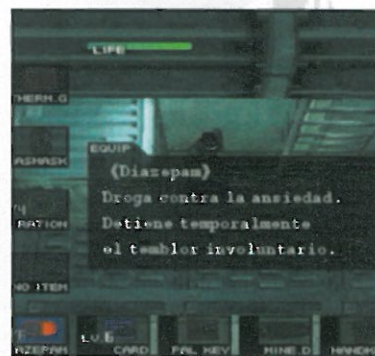
análisis de MGS que ésta publicó en su número de abril: "Sí, ya sabemos que odias las drogas, pero créenos: las necesitarás".

Una asociación de pediatras de Valencia, alertada por la madre de un joven usuario, consideró que este texto podría inducir al consumo de dicho medicamento e informó del asunto al fiscal general. Éste debe decidir ahora si considera que hay materia delictiva como para abrir un expediente contra la revista.

YO ACUSO

La polémica saltó cuando Antena 3 TV —y luego el resto de cadenas— difundió las acusaciones de los pediatras sin contrastarlas con la opinión de ningún experto en la cuestión. A raíz de esta denuncia, la Confederación de Consumidores y Usuarios (CECU) ha pedido al Instituto Nacional de Consumo y al Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid que ponga en marcha una investigación. La CECU cree que la mencionada frase de PSMag fomenta el consumo de drogas y supone un gravísimo atentado contra la salud de los jóvenes.

En vista de los hechos, Konami of Europe (división europea de la empresa) ha redactado un comunicado en el que aclara que MGS cuenta con "15 certificados otorgados por Video Stands Consul y miembros de la Unión Europea". Además, añade que "ha sido examinado exhaustivamente por organismos oficiales de Estados Unidos, Alemania, Reino Unido, Francia y Holanda", y que su "calificación final ha sido de APTO [sic] para usuarios mayores de 15 años". En estos países se han vendido ya 4 millones de copias sin que se haya producido ningún incidente ni protesta. Por último, el texto de Konami puntualiza que MGS "fomenta la paz e incluso ataca al consumo de tabaco [en referencia a la reducción de la barra de vida de Snake cada vez que se fuma un cigarro] y en ningún momento se fomen-



Si todos llamáramos a las cosas por su nombre, el mundo no iría tan mal. (Nos hemos puesto filosóficos, ¿qué pasa?)

ta el consumo de droga".

En cuanto a la reacción de la revista PSMag, su directora, Empar Revert, explicó a PlanetStation que el uso de la segunda persona del singular se utiliza en todos sus artículos y que, en el caso de la frase que ha provocado la controversia, no está dirigida directamente al lector sino al personaje que éste encarna en el juego, Solid Snake. También recalcó que "en ningún momento ha habido intención alguna de inducir al consumo de ninguna droga".

Según pudimos saber al contactar con la CECU para conocer con detalle su posición, esta asociación ha remitido una carta a PSMag con el fin de contactar con ellos y aclarar los hechos. La CECU también manifestó a PlanetStation su inquietud por la falta de regulación de un sector —el de los videojuegos— tan importante actualmente entre los jóvenes; lo que sobre todo les preocupa es el modo en que todo ello pueda afectar a los menores. Por este motivo, la Confederación de Consumidores y Usuarios tiene previsto llevar a cabo un estudio de las distintas publicaciones especializadas que les permita evaluar el estado de la cuestión. El objetivo final sería conseguir que la industria de los videojuegos establezca un código ético tanto para las revistas como para los juegos propiamente dichos.

Es un calmante, pero ha puesto de los nervios a unos cuantos pediatras (sí, esos médicos a los que la mayoría de nosotros hace unos cuantos AÑOS que no vemos).



Ojito con lo que hacéis, que estamos siendo vigilados muy de cerca...



PLANETSTATION
19 JULIO 99

PSX 2: ¿DEMASIADO POTENTE?

El motor de la PlayStation 2 es tan potente que podría ser demasiado potente. Entendámonos: el Emotion Engine (el chip de la PSX 2) podría hacer que fabricar la consola resultara demasiado cara como para que Sony pudiera venderla a un precio razonable. Si esto fuera así, podría suponer un obstáculo insalvable para que la PlayStation 2 se convirtiera en un producto de masas, que es lo que ha convertido a nuestra gris en un verdadero fenómeno social.

La publicación on-line videogames.com informaba hace unas semanas de que, según algunos analistas de la industria informática, el altísimo coste de producción del motor Emotion hace económica-



Esta pirámide albergó una PSX 2 durante la feria E3 de Los Angeles; en pantalla, GT2.

mente inviable la PlayStation 2. Al parecer, fabricar cada consola costaría entre 300 y 400 dólares de fabricar (45.000-60.000 pesetas), a lo que hay que añadir la parte proporcional de los mil millones de dólares (150.000 millones de pesetas) que Sony le "dará" a Toshiba (el fabrican-

te del chip) para que construya dos plantas más de producción. Partiendo de estos números, si al coste de fabricación le añadimos la tajada que cada intermediario tiene que sacar (es decir, las ganancias de todos los agentes por los que pasa una consola hasta llegar al usuario final), queda claro que la PSX 2 podría salirnos por un pico.

Sin embargo, esto no tiene porque ser necesariamente así. Un representante de Sony ya ha contraatacado diciendo que, evidentemente, no se hubieran metido en el proyecto de la PlayStation 2 con el diseño que tienen entre manos si no estuvieran seguros de que la cosa puede funcionar. Pues habrá que tener fe, ¿no?

LA POCKETSTATION DE SONY PODRÍA NO LLEGAR NUNCA

Sony America ha anunciado que su mini-consola y tarjeta de memoria Pocketstation no llegará a Estados Unidos este año. Según parece, el retraso se debe a problemas de producción, quizá relacionados con el problema de duración de baterías que afecta a las unidades distribuidas en Japón.

Teniendo en cuenta que la PocketStation se ha presentado —al menos en parte— como un puente para cubrir el vacío entre la PlayStation actual y la PSX 2, Sony podría renunciar a su lanzamiento en Europa. Veamos por qué: si en Estados Unidos sale a principios del 2000 (pongamos por

caso), al viejo continente podría llegar en verano, y en ese momento ya faltaría muy poco tiempo para la comercialización en Europa de su consola de próxima generación (prevista para otoño de ese año). En ese caso, la Pocket se convertiría en lo que pudo haber sido y no fue. Al menos para nosotros.

II FIESTA DEL VIDEOJUEGO DE SABADELL MENOS PÚBLICO, IGUAL DIVERSIÓN

El fin de semana del 29 y 30 de mayo tuvo lugar en el centro cívico Can Rull de Sabadell la 2ª Fiesta del Videojuego de esta ciudad. De nuevo los miembros del club Hackers fueron los encargados de organizar el evento, con la colaboración del establecimiento Ràdio Grau. Casi una quincena de consolas PlayStation y cinco

N64 estaban a disposición de los visitantes y participantes en los torneos. Estaba previsto que fueran casi el doble, pero esta vez tanto Sony como Nintendo se desentendieron bastante de la organización y no aportaron ni expositores ni monitores, por lo que más de una decena de consolas se quedaron "huérfanas".

Aparte de poder participar en cuatro torneos, los asistentes pudieron disfrutar echándose unas partidillas con juegos como *PowerStone* o *Sonic Adventure* para la consola estrella de la fiesta, la Dreamcast. El evento contó con la asistencia del campeón nacional de *Tekken 3*, el 'mister' Juan Caballé. Además de participar como jurado activo en el torneo del juego

de Namco, Caballé tuvo la deferencia de comentar un video grabado durante la celebración del campeonato mundial en el que se podían admirar las evoluciones de los campeones internacionales. Aunque la asistencia de público fue menor que en la pasada edición, la gente se lo pasó igual de bien. ¡Ánimo, y a por la tercera!

GANADORES

Torneo Tekken 3:
Alberto Sanz
Torneo Ridge Racer Type 4:
Jordi Benaiges
Torneo FIFA 99:
Iván Robles
Torneo Marvel SH vs. SF:
Jorge Garrido



BREVES

Gran Turismo 2 ya tiene sede web oficial. Aunque se trata de una página de origen japonés, la mayor parte de los contenidos están en inglés. Si quieres saberlo todo o, sencillamente, ejercer de listillo, pásate por www.scei.co.jp/gt2/.

Un representante de Proein (distribuidor de Eidos en España) nos desmintió los rumores acerca de una posible demostración de *Tomb Raider IV* en la feria E3 de Los Angeles. Según Proein, Core Design y Eidos no mostraron a puerta cerrada un adelanto de la próxima entrega de las aventuras de Lara, sino tan sólo un video que nada tiene que ver con el futuro juego.

Activision publicará en todo el mundo (excepto en Japón, donde lo hará la propia Sony), la secuela de *Tenchu: Stealth Assassins*: *Tenchu II*. En él podrás controlar a tres jóvenes guerreros ninja que manejarán nuevas armas. Según Activision, *Tenchu II* aportará nuevas dosis de profundidad y diversos modos de juego, entre los que destaca el 'Custom mode' (para que el usuario cree niveles).

La cadena especializada en videojuegos Global Game ha abierto dos nuevas tiendas: una en Zaragoza (c/ Sta. Teresa, 7) y otra en Vitoria (c/ Basco, 14). Si quieres más información sobre estos u otros puntos de venta Global Game, puedes llamar al teléfono de la central: 96 373 94 71.

La piratería de videojuegos sigue en el punto de mira. En las últimas semanas, las fuerzas de seguridad han contado con el asesoramiento técnico de la FAP en las intervenciones que han llevado a cabo en varias poblaciones: Talavera de la Reina (2 ordenadores con grabadora, 400 CD-ROM y 250 disquetes requisados a dos particulares), Sevilla (2 ordenadores, 3 grabadoras y 150 CD-ROM incautados en las tiendas IPP Informática y Mi PC), Manacor (2 ordenadores con grabadora, 4 chips y planos para colocarlos y 177 CD-ROM hallados en el garaje de un particular), Barcelona (99 CD-ROM en un puesto ambulante del mercado de San Antonio), Cáceres (17 CD-ROM en el establecimiento CES Informática) y Lloret de Mar (988 juegos copiados, 20 carátulas y 14 mandos falsos requisados en un videobazar de la calle Grau).

RÁNKINGS

los diez mejores juegos de la historia PSX

(según los lectores de PlanetStation)

1. Final Fantasy VII
2. Resident Evil 2
3. Tekken 3
4. Gran Turismo
5. FIFA 99
6. Metal Gear Solid
7. Medievil
8. Tomb Raider II
9. Colin McRae Rally
10. Crash 3: Warped

los diez juegos más vendidos

En CentroMail
Tel. 902 17 18 19

PSX

1. Metal Gear Solid
2. Crash Bandicoot 2 (P)
3. FIFA '99
4. Ridge Racer Type 4
5. Gran Turismo (P)
6. Tomb Raider II (P)
7. Resident Evil (P)
8. Hércules (P)
9. Cool Boarders 2 (P)
10. Bichos

N64

1. Mario Kart 64
2. Golden Eye 007
3. Zelda 64
4. FIFA '99
5. F-1 World Grand Prix
6. Wave Race 64
7. V-Rally '99
8. Star Wars: RS
9. Beetle Adventure Racing
10. Turok 2: Seeds of Evil

PC

1. Civilization II: CTP
2. Commandos: Más allá del deber
3. Falcon 4.0
4. X-Wing Alliance
5. Saga: La furia de los vikingos
6. Resident Evil 2
7. Silver
8. Baldur's Gate
9. Sim City 3000
10. PC Fútbol 7.0

¡VOTA!

Envíanos tu ranking a:

PLANETSTATION - Editorial Auum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25
¡3 ganadores cada mes!



SATÉLITE USA



Nuestra corresponsal en Estados Unidos, Cat Bucannon, está de pega. La *probe* esperaba ansiosamente la celebración del E3 para lucir palmito, y al final no le hizo caso ningún fotógrafo porque se presentó la jefa de Redacción de *PlanetStation* en Los Ángeles. Cualquiera día nos envía a freir puñetas...



Después de alucinarnos a todos con *Syphon Filter*, 989

Studios se ha metido en el mundo de los deportes de riesgo con *3Xtreme*, un título en el que los jugadores correrán a velocidades vertiginosas en patines en línea, monopatin y *mountain-bike*. Por si no consigues romperte la crisma en las carreras, también habrá competiciones de piruetas en las que podrás realizar más de 45 acrobacias distintas. ¡No olvides ponerte el casco y la coquillera!



3Xtreme: "¡mira, mamá, fin diente!"

Fear Factor: tiros a go-go.



Como si no fuese suficiente con *Urban Chaos* y *Saboteur*,

Eidos se está guardando otro as en la manga; se trata de *Fear Factor*, una aventura de acción en la que tres mercenarios deberán rescatar a una niña secuestrada. Los personajes circularán por escenarios renderizados (al estilo

Resident Evil) a lo largo de más de 100 escenarios distintos. Las organizaciones mafiosas de Hong Kong conocidas como 'triadas' estarán por en medio, así que prepara el chaleco antibalas.



Electronic Arts está preparando *Knockout Kings 2000* para el

próximo otoño, la secuela del título de boxeo que apareció analizado en el número 4 de *PlanetStation* (4,5 planetas recibió). En sus más de 25 rings se aporrearán las versiones virtuales de Sugar Ray Leonard, Ray Jones Jr, Lennox Lewis, Muhammad Ali, Joe Frazier y Óscar de la Hoya. Sólo un detalle que traicionará al realismo de este simulador: los árbitros serán totalmente incorruptibles.



Reiko ya tiene reservada su PSX 2.



Durante una reciente visita a la universidad de Stanford, el vicepresidente de la filial estadounidense de Sony encargado de investigación y relaciones con los desarrolladores independientes, Phil Harrison, hizo una demo de la PlayStation 2 para estudiantes de ingeniería. A Harrison se le escaparon algunos detalles

sobre la máquina, como que ésta usará "una tarjeta de memoria mejorada y opciones para trabajar con otros medios de almacenamiento", además de la posible inclusión de Yaroze (para desarrollar juegos).

VIÑETAS Y PANTALLAS: DEL SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA AL EXPOCÓMIC/EXPOGAMES DE MADRID

CÓMIC Y VIDEOJUEGOS COMPARTEN FERIAS EN MADRID Y BARCELONA

Los nexos entre el cine, el cómic y los videojuegos son cada vez más patentes. En el Salón del Cómic que tuvo lugar del 6 al 9 de mayo en Barcelona, la fusión cómic-manga-video-cine fue más lejos que nunca. Se formaban verdaderos revuelos alrededor de una Dreamcast con pantalla gigante instalada en el stand de uno de los expositores, mientras que uno de cada dos puestos lucía figuras de los héroes de *Final Fantasy*, *Resident Evil* o de la inevitable Lara Croft entre un sinfín de aliens, depredadores, Batmans, cyborgs y *termineiros* de segunda generación.



El Palacio de los Deportes, un marco superable.

Deportes de Madrid dos certámenes: Expocómic '99 (II Salón del cómic, rol, estrategia y ciencia-ficción) y Expogames '99 (I Salón del Videojuego). Si la Estació de França de la ciudad condal ofrece un marco acogedor para la actividad comiqueira barcelonesa, el Palacio de los Deportes de Madrid es un espacio cuando menos difícil de sondear. Eso sí: hubo mayor presencia de pantallas y ordenadores, y la estrella de la feria fue la presentación preliminar del juego *Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma*. Además, uno de los pasillos del recinto estaba íntegramente dedicado a *La Guerra de las Galaxias*.

El salón ofreció también una acertada zona dedicada al cómic antiguo y de segunda mano, varias partidas simultáneas de rol, un stand del Festival 99, otro de la asociación española de ciencia-ficción y uno del club de fans de *Star Trek*. Y un nada desdeñable conjunto de exposiciones, algunas de ellas entre cedidas por Ficómic (los organizadores del Salón de Barcelona): desde Víctor Mora (*Capitán Trueno*, *Jabato* y más literatura) hasta la potente María Colino, pasando por la exposición de carátulas originales de videojuegos de Alfonso Azpiri.

Algunos fallos de organización (retraso en las acreditaciones, falta de vigilancia en las exposiciones...) dieron cierto aire de inmadurez a las 'Expos' de Madrid, pero ante la afluencia de público tanto en la capital como en Barcelona, cabe preguntarse: ¿dónde está la crisis? Habiendo un mercado y tanto consumo de ocio y cultura en este país, ¿por qué no se reactiva la industria autóctona, poblada de personajes, mundos y posibles videojuegos, cómics y películas con tantas posibilidades como los norteamericanos o los japoneses? Ahí queda eso.



La Estación de França, un marco incomparable.

Luchadores y demonios, superhéroes y robots pululan con igual comodidad por videojuegos y tebeos, e incluso dan el salto de vez en cuando a la pantalla grande.

En el Salón del Cómic de Barcelona se pudo disfrutar por igual del cómic verdaderamente alternativo de algunos fanzines con muchísima calidad, ganas y frescura, que de los eternos superhéroes americanos de Marvel y DC, así como de sus nuevas réplicas de autores y editoriales de los noventa: *Spawn*, *Maxx*, *Wild c.a.t.s.*, etc.

En Madrid, la unión del cómic y los videojuegos fue oficial. Del 20 al 23 de mayo se celebraron en el Palacio de los



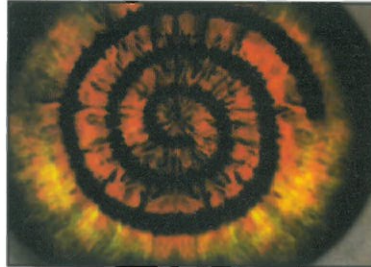
La foto engaña; los pasillos del Salón de Barcelona estuvieron la mayor parte del tiempo mucho más concurridos.

LA DREAMCAST SE VENDERÁ EN EUROPA CON MODEM E INTERNET GRATIS

Por 39.990 pesetas, la nueva consola de Sega vendrá con módem incluido y ofrecerá acceso a Internet sin ningún tipo de coste adicional. A partir del próximo 23 de septiembre, que es la fecha de lanzamiento de la Dreamcast en Europa, ya no hará falta tener un PC ni pagar una cuota a un proveedor de servicios Internet para disputar partidas de juegos on-line, navegar por la Red, chatear o utilizar el correo electrónico.

Sega ha llegado a un acuerdo con British Telecom para que esta operadora ofrezca Internet de forma gratuita e indefinida—nada de cuentas demo para 6 meses— a todos los que se compren una Dreamcast. Aparte del valor añadido que esto supone para la consola (los juegos multijugador son para muchos el fenómeno más interesante y con más futuro del mundillo de los videojuegos), también supone un paso de gigante en la generalización del uso de Internet en España, ¡que ya era hora!

Por otra parte, Sega Europa ha anunciado los 30 primeros títulos para Dreamcast,



que saldrán entre la fecha de lanzamiento de la consola y el 25 de diciembre. Entre ellos están los siguientes:

- Soul Calibur (Namco)
- Cool Boarders DC (Sega)
- House of the Dead 2 (Sega)
- Marvel vs Capcom (Capcom)
- Mortal Kombat Gold (Midway)
- Rayman 2: The Great Escape (UbiSoft)
- Sega Rally 2 (Sega)
- UEFA Striker (Infogrames)
- NBA 2000 (Sega)
- Sonic Adventure (Sega)

NINTENDO DESVELA SU PRÓXIMA CONSOLA

En el marco de la feria E3 de Los Ángeles (ver reportaje especial págs. 12-14), Nintendo reveló sus planes para su consola de próxima generación. Aún por bautizar, el nombre en clave de la máquina es 'Dolphin'. En un intento descartado por contrarrestar la expectación despertada por la PlayStation 2, Nintendo dijo primero que su plataforma sería tan potente como la de Sony y, al día siguiente, insistió afirmando que lo sería más aún.

Tres empresas aportarán su "granito de arena" a la Dolphin: IBM (fabricante del chip de 400 MHz, alias Gekko), Matsushita (empresa madre de Panasonic, que se encargará del DVD) y ArtX (el procesador gráfico de 200 MHz será su tributo).

Nintendo pretende tener lista su nueva consola para finales del 2000, pero, a diferencia de lo que ha hecho Sega con su Dreamcast, parece que la empresa de Shigeru Miyamoto ya está poniéndoles pegas a los desarrolladores: sólo les permitirán programar para su Dolphin a tres estudios. Pues vaya plan para empezar.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N° 7 DE PLANETSTATION

Concurso Xplorer

El cartucho de trucos Xplorer se enchufa en la parte trasera de la consola (opción C). Entre los acertantes, los afortunados ganadores son:

Fernando García González (Madrid)
César Murillo Casado (Don Benito, Badajoz)
Enrique Romano Fernández (Córdoba)
Mariano-Manuel Blanco González (Guardo, Palencia)
Santiago Estellé Masia (St. Carles de la Ràpita, Tarragona)

Concurso Race 32/64 Shock 2

La respuesta correcta era la C: que transmite vibraciones diferentes a cada mano. Estos 10 recibirán un volante: Javier Plaza del Águila (Almería)

Óscar González Rodríguez (El Escorial, Madrid)
Miguel Castro Bernabé (Salt, Girona)
Daniel Tortosa González (Parla, Madrid)
David Bespeiro Castro (Lugo)
Javier Medina González (Ciudad Real)
Carmen Parra Cerdeño (Pinto, Madrid)
Juan Antonio Álvarez Prado (Granada)
Álvaro Reviriego Blanco (Ávila)
Patricia Ferreres Hernández (Barcelona)

Concurso Los 10 mejores juegos

Mando, gorra y camiseta PlanetStation para:
Eneko Lizarraga (Pamplona)
Andoni Vergara de Sola (Vigo)
Ricardo Gómez Escudero (San P. Del Pinatar, Murcia)



SATÉLITE JAPO

En el país del Sol Naciente no paran de salir títulos nuevos, y nuestro corresponsal Shintaro Kanaoya no se pierde ni uno. Si pasa algo gordo en el mundo de los videojuegos en Japón, puedes estar seguro de que nuestro Shin' tiene al menos un llavero o una camiseta de merchandising.



En Japón todo es más guay que en Occidente; incluso

los anuncios de la tele. De hecho, la estrella de la publicidad de Pepsi-Cola tiene su propio juego para PlayStation, y es una aventura de acción en 3D en la que Pepsiman se enfrenta a incontables malos [nota de Redacción: ¿y qué hacen, Shintaro? ¿le acibillan con latas de Coca-Cola?]. Como recordarán los fans de Sega, el hombre sin cara de Pepsi ya apareció en las versiones japonesas de *Fighting Vipers* y *Fighters Megamix*.



Pepsiman: te voy a dar "chispa-de-la-vida"...



Mana-mana, pi-titi-pitipi...



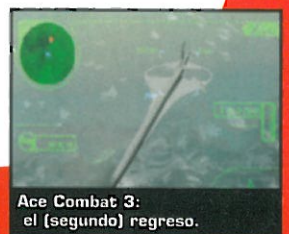
La esperada secuela del popular RPG de Super Nintendo *The Secret of Mana* está cada vez más cerca de las tiendas y, como podéis ver en este pantallazo, ha adoptado una estética muy anime. Se titulará *Seiken Densetsu: The Legend of Mana* y, como

puede comprobarse en la demo jugable que viene de regalo en el recién estrenado *Saga Frontier 2*, permitirá controlar distintos personajes a la vez. Square lo pondrá a la venta en las tiendas japonesas a partir del próximo 19 de octubre.



Ya se acabó la espera: *Ace Combat 3*:

Electrosphere despegó el pasado día 27 de mayo en las tiendas niponas. Namco se ha tomado muuuucho tiempo para desarrollar este simulador de vuelo futurista y, por lo que vi del juego en acción hace unas semanas en unas secuencias de vídeo, estoy seguro de que será un superventas. A primera vista, parece casi igual que sus predecesores, pero Namco ha refinado el sistema de control y ha incluido más misiones y aeronaves.



Ace Combat 3: el (segundo) regreso.



Onimusha: ¡ay, que me parto!



Después de hacernos esperar bastante, Capcom se ha puesto a las pilas con el survival horror. Primero anunció *Dino Crisis*, luego nos puso los dientes largos con *Resident Evil 3: Nemesis* y ahora sale con *Onimusha (Devil Warrior)*. Situado en la época de los samurais japoneses, este título combina

a partes iguales el despedazamiento de monstruos con la resolución de puzzles. Y nada de pistolas: aquí se lucha a sablazo limpio.



ACTUALIDAD

videojuegos en la onda videojuegos en la onda videojuegos en la onda

Nuestro objetivo de este mes para cubrir este espacio dedicado a los programas de radio y televisión sobre videojuegos se llama **Cybernautas** y se emite a través de la cadena de pago Vía Digital cada día, a tres horas distintas, en el canal temático Red 2000 de esta plataforma de televisión vía satélite.

Visitamos sus estudios en las oficinas del Grupo Europroducciones y charlamos con su creador, Javier de la Guardia. Como él mismo dice en esta entrevista, **Cybernautas** es un programa de "juegos, juegos y más juegos".

HORAS DE EMISIÓN

El programa

Cybernautas se repite tres veces al día.

13: 15 h.

19: 45 h.

22: 00 h.



Javier de la Guardia y Daniel Sánchez frente al edificio de Vía Digital (arriba), y Zao con Daniel y un técnico (abajo).



MEDIA HORA DIARIA DE CONSOLAS Y PC CYBERNAUTAS, EN EL CANAL RED 2000 DE VÍA DIGITAL



Cybernautas es, dentro de la oferta de Red 2000 -el canal temático que Vía Digital dedica a la informática y las nuevas tecnologías-, un espacio íntegramente dedicado a los videojuegos, tanto para consola como para PC. Se emite a diario y dura entre 25 minutos y media hora, "con la movida que eso significa", como dice Javier de la Guardia. "Hay que trabajar a contrarreloj y forzando la máquina al máximo", aclara.

Planet: ¿Hay contenidos como para llenar el programa todos los días?

Javier: Sí, porque no existe una rigidez estructural tan marcada como en las revistas impresas. En una publicación no puedes repetir contenidos, mientras que en un programa diario, aunque no lo hacemos mucho, a veces sí repetimos cosas; ciertamente, no hay suficiente actualidad ni lanzamientos para llenar media hora diaria.

Planet: ¿Qué estructura tiene el programa?

Javier: Los distintos apartados separan videoconsolas de PC, y entre ellos existen unos específicos de preview y review, lo

que en *PlanetStation* equivale a *Cuenta atrás* y *En órbita*. Más concretamente, en el apartado de PC tenemos 'Preview' y 'Análisis definitivo', mientras que los contenidos referentes a las consolas se dividen en 'Lo nuevo', 'A fondo', 'Clásico' y 'Trucos'.

Planet: ¿Quiénes sois los *cybernautas*?

Javier: Fundamentalmente dos: Daniel Sánchez -que es el jugón capturador- y yo, que soy el guionista, editor y voz en off que conduce el programa. Ése es un toque personal porque no me gusta que haya espacios sin voz y, por lo tanto, hablo mucho, aunque en un tono relajado y sin demasiada premura. El resto del equipo lo componen técnicos de montaje rotativos, como José María Balcázar (que es un montador estupendo), y algún colaborador, como Pedro De Frutos, que además realiza diversas labores para otros programas.

Planet: ¿No incluís listas de éxitos?

Javier: Sí, pero no son estrictas ni rigurosas, en parte porque yo no creo en listas absolutas. Nada asegura objetividad en un criterio, ya que siempre dependerá de qué género te guste más. Por este motivo no prestamos demasiada atención a eso de las listas.

Planet: ¿Cuánto se tarda en hacer un programa?

Javier: Entre seis y ocho horas, sin contar el guión ni las capturas, que llevan aproximadamente dos horas o tres de media por juego. El proceso incluye hacer las capturas y montarlas en el Mac (con el software/hardware Avid), donde hace falta un mogollón de discos duros de almacenaje. Después de montar todas las "pistas" y

canales, volvemos a pasar a la cinta digital, ya con mi voz y todos los efectos mezclados. Y listo.

Además, de vez en cuando hacemos algún especial por iniciativa propia o porque a petición del público, que se comunica con nosotros vía e-mail (respondemos todos los mensajes), por carta o a través de nuestro teléfono (902 2000 24). Hemos hecho especia-

les sobre intros de juegos, sobre plataformas específicas, monográficos de algunos títulos... El último fue un 'especial Dreamcast'.

Planet: ¿Qué balance harías de vuestro trabajo?

Javier: Yo creo que con los medios que tenemos hacemos exactamente el programa que podemos hacer. Buscamos siempre el equilibrio entre tiempo disponible y calidad; es decir, entre hacerlo lo mejor posible y llegar a tiempo para que el programa llegue al espectador cuando está previsto.

Cybernautas es un tipo de programa muy concreto sobre juegos, juegos y más juegos. Si tuviera plató, presentador, entrevistas y noticias, ya no sería *Cybernautas*.

Planet: ¿Soléis ser críticos con los juegos?

Javier: No demasiado. Si es verdad que alguna vez nos hemos cargado algo de forma absoluta, pero en realidad siempre es el juego el que habla sobre sí mismo porque se ve en pantalla. Nosotros solemos hablar de los juegos sin acritud.

Planet: Por lo que hemos visto, la música procede casi siempre de los propios videojuegos y las cabeceras son bastante guapas.

Javier: Las cabeceras las diseña un equipo de grafistas con una estación de trabajo Silicon Graphics mediante un programa llamado *Illusion*.

Planet: Para terminar, llega la hora de la filosofía. ¿Cómo ves el futuro?

Javier: ¿De qué?

Planet: Del universo.

Javier: Ah, si te refieres a eso, pienso que la televisión es el futuro de todas las cosas, y no al contrario. Se acabará lo de ir a la tienda a comprar juegos. Entrarás en una sección de tienda virtual de tu cadena de TV a través de tu televisión-navegador y te alquilarás el juego que más te guste.

Pues con esta profecía cerramos la entrevista. O no, porque Daniel (el capturador) también tiene algo que decir. Veamos.

Daniel: ¡Un momento! Yo quiero defender la situación del capturador, que tiene que jugar perfectamente a mil juegos y luego, si se sale un poquito en las curvas de alguno de ellos (que no pasa nada), siempre hay algún televidente demasiado quisquilloso... Ahí queda eso. Y nada más, majetes; apagamos la grabadora.

NOTA DE REDACCIÓN

Si conoces algún programa, ya sea de radio o televisión, que se emita en algún medio autonómico o local, no dudes en informarnos. Nuestra intención es que los lectores conozcáis toda la oferta de la que podéis disfrutar, así que publicaremos todas aquellas referencias que pensemos que os pueden interesar.

En las tiendas de **Global Game** Ahora, muchas más ventajas

<http://www.globalgame-europe.com>



PACK DISPONIBLE YA!



Bubsy 3d



Copa del mundo Francia 98



Excalibur



Felony 11/79



Spider



Monaco Gran Prix 2



Buggy



Courier Crisis



Exhumed



Wreckin' Crew



N2O



Tekken 3



Complete Inside Soccer



Davis Cup Complete Tennis



Extreme SnowBreak



One

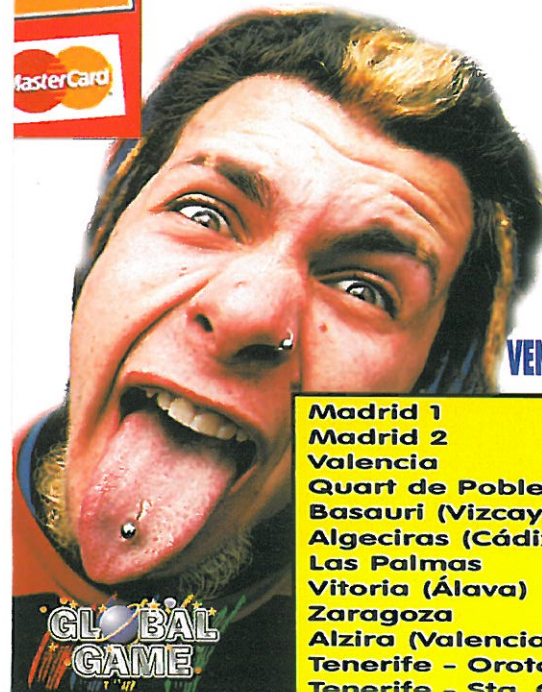


Formula Karts

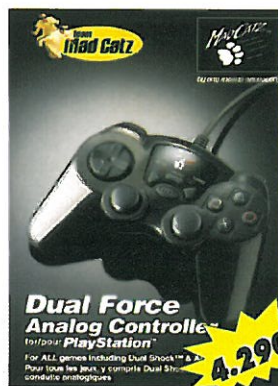


Rugrats

LOS PRECIOS CON EL ASTERISCO* SON PARA LOS SOCIOS DEL CLUB GLOBAL GAME



Mc0799



Mando Madcatz Dual Force



Mouse Sony Orig.



Multitap (Multiplayer) Sony Original

VEN A VER NUESTRAS OFERTAS EN LOS CENTROS GLOBAL GAME:

Madrid 1
Madrid 2
Valencia
Quart de Poblet (Valencia)
Basauri (Vizcaya)
Algeciras (Cádiz)
Las Palmas
Vitoria (Álava)
Zaragoza
Alzira (Valencia)
Tenerife - Orotava
Tenerife - Sta. Cruz

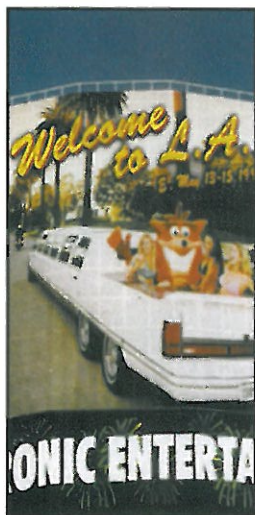
Calle José Abascal, 16
Calle Alcalá, 395
Centro Com. Gran Turia
Calle Pizarro, 5
Plaza Arizgoiti, 9
Urb. Villa Palma B7 L1
Alameda de Colon, 1
Calle Basoa, 14
Calle Sta. Teresa, 7
Calle Mayor Sta. Catalina 22
Estación Guagua Orotava
Proxima Apertura



EL E³ DE LOS ÁNGELES SE CONSOLIDA COMO LA FERIA DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DEL MUNDO

LA GUERRA DE CONSOLAS, AL ROJO VIVO

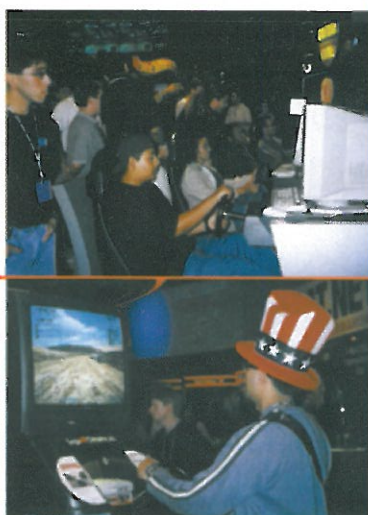
SONY: PLAYSTATION PARA RATO Y PSX 2 PARA OTOÑO DEL AÑO 2000
SEGA: DREAMCAST EN SEPTIEMBRE CON 40 JUEGOS E INTERNET GRATIS
NINTENDO: DOLPHIN ES EL NOMBRE EN CLAVE DE SU PRÓXIMA CONSOLA



Este cartel presidía la entrada principal a la Electronic Entertainment Expo. Nosotros no recibimos una bienvenida tan calurosa como Crash, pero también descubrimos algunos de los encantos de Los Ángeles.

Espectacularidad y máxima rivalidad entre las consolas presentes y futuras fue la tónica dominante de la quinta edición del E³ de Los Ángeles. Durante los días 12, 13 y 14 de mayo, el centro de convenciones de esta ciudad californiana se convirtió en un gran circo orquestado por la IDSA (Interactive Digital Software Association), el organismo que organiza la Electronic Entertainment Expo. PlanetStation no podía faltar a la feria más importante del mundo dedicada al ocio digital e interactivo, así que nuestra enviada especial, Agnès Felis, fue testigo en vivo y en directo de esta gran fiesta.

El mes pasado informábamos de que el E³ prometía 2.000 novedades. Pues bien, ¿queréis saber la verdad? No las contamos. ¡No tuvimos tiempo! Esto significa que, fueran las que fueran, nos desbordaron por completo. Efectivamente, esta feria es una locura: luces de colores, música a toda pastilla, enormes montajes de cartón-piedra, animadoras (ejem) superdotadas, mucha gente de la industria y de la prensa (el evento no está abierto al



PC, PlayStation, Dreamcast y PlayStation 2 (de izquierda a derecha y de arriba a abajo). ¿Nos dejamos alguna? Nnnno, ¿verdad?

público) y, por supuesto, montones de consolas y de juegos por doquier. Un verdadero show '100% americano, 0% relax'.

'El Tema' fue la guerra de consolas encabezada por los tres gigantes que durante los últimos años han 'jugado' a repartirse el creciente mercado de las videoconsolas: Sony, Sega y Nintendo.

La primera domina actualmente gracias a PlayStation, la aún indiscutible reina del mambo frente a la N64. Nintendo ha metido la gamba con su máquina "tecnológicamente superior", pero ha obtenido —y sigue obteniendo— muy buenos resultados con su incombustible GameBoy y su reciente actualización GameBoy Color. En cuanto a Sega, tras

FINAL FANTASY, LA SAGA INTERMINABLE

El presidente de Square lo dijo muy claro: mientras *Final Fantasy* siga despertando expectación e interés, no pensarán en ponerle fin a la saga. Lo definió como un caso similar al de *La guerra de las galaxias*, que después de más de 20 años sigue provocando una verdadera fiebre en todo el mundo. No quiso decir nada de *Final Fantasy IX*, por supuesto, porque aún no está en nuestras manos (las de americanos y europeos) el *FF VIII*, pero sí habló —y mucho— de esta última entrega.

De hecho, la reunión con los periodistas europeos se convirtió en un monográfico *Final Fantasy*. Tan sólo al final le preguntamos al responsable de Square Europa, Tom Yoshikawa, qué otros títulos nos traerían y no quiso concretar: es una cuestión de recursos —dijo—, estamos mirando a ver... ¿Parasite Eve? No dijo ni que sí ni que no.

El más parlanchín de los cuatro representantes de Square fue su presidente, Tetsuya Nomura, que nos aseguró que van a ser muy exigentes a partir de ahora con la localización de sus juegos para Europa. *Final Fantasy VIII* será traducido a cinco idiomas: español, inglés, francés, alemán e italiano. Y se comprometió a intentar hacerlo más rápido que hasta ahora (para otoño estarán todas las versiones, que por cierto serán exactamente

iguales que la japonesa a excepción de algún matiz, como por ejemplo que en la alemana se han tenido que suprimir los uniformes nazis). Además, dijo que durante la elaboración del juego habían tenido muy en cuenta a Europa a la hora de ambientar los escenarios y crear los personajes (tomaron fotos de Londres y París que luego utilizaron en el juego, por ejemplo).



Es decir, que el hecho de que hayan decidido establecer una sucursal de Square en el viejo continente no es casual: Takechi afirmó que quieren que nos sintamos más cerca y que la relación entre la compañía y los usuarios europeos sea más estrecha. Incluso manifestó que, a pesar de que no hay proyectos concretos para desarrollar en Europa, a él le gustaría que así fuera.

Y sus intereses no se limitan a los juegos de rol. Aunque sí seguirán centrando gran parte de sus esfuerzos en este género, no descartan atreverse con otros, siempre y cuando puedan conseguir en ellos rasgos diferenciales que les permitan destacar.

En cuanto a programar para otras consolas, afirmó sin tapujos que Dreamcast no entra en sus planes. Si tienen en mente la PlayStation 2 porque cumple los tres requisitos que pide Square para dedicarse a una plataforma: 1) que les dé ganas de expresarse mediante ella; 2) que la máquina esté disponible en todo el mundo; y 3) que tenga un potencial capaz de asumir nuevas formas de entretenimiento. Además, el soporte DVD de la próxima generación de la consola de Sony les permitirá plantearse la posibilidad de incluir voces a las próximas entregas de la saga *Final Fantasy*.



No caeremos en la tentación de ser groseros...

el sonoro fracaso de la Saturn se ha puesto las pilas y ha conseguido despertar muchas expectativas (en todo el mundo) y cosechar un considerable éxito (en Japón) con su Dreamcast. Esta consola, que es actualmente la más potente del mercado —128 bits frente a los 64 de la última Nintendo y los 32 de la Play— ha vendido en tierras niponas un millón de unidades. En septiembre de este año llegará a Estados Unidos (día 9) y a Europa (23).

Y aquí viene una de las mejores noticias que hemos podido escuchar en la feria: la Dreamcast nos llegará con módem incluido y —ojo al dato— conexión a Internet gratuita por tiempo indefinido. Todo un puntazo. (Más información al respecto en las páginas de *Otros planetas*).

A VER QUIÉN PUEDE MÁS

Hasta aquí llega el presente de las videoconsolas, pero el futuro se perfila más reñido todavía. Tanto Sony como Nintendo han anunciado ya su respuesta a la máquina de Sega: PlayStation 2 (a falta de un nombre oficial, así es como la llama todo el mundo) y Dolphin (nombre provisional del proyecto de Nintendo) son las dos consolas de próxima generación que están intentando ya neutralizar la fulgurante carrera de la Dreamcast.

De la PSX 2 hemos hablado mucho ya (números 3, 4, 6 y 7 de *Planet*) y de la Dolphin es el momento ahora de hacerlo porque Nintendo la anunció oficialmente en el E3. Para su nueva consola, la compañía liderada por Shigeru Miyamoto ha firmado un acuerdo con IBM (quien producirá el chip de 400 MHz que han bautizado como 'Gekko'), Matsushita (que aportará el soporte DVD con el que funcionará la Dolphin) y ArtX (una pequeña empresa formada por ex-miembros de Silicon Graphics que se encargará del procesador gráfico de 200 MHz). Nintendo afirma que su nueva consola

estará lista para las Navidades del 2000, poco después de la fecha anunciada por Sony para el lanzamiento de la PSX 2 en Estados Unidos y Europa (se ha rumoreado que en Japón podría aparecer este mismo año).

PSX 2: CUESTIÓN DE FE

Aunque de una forma un tanto especial, la PlayStation 2 estuvo presente en el E3. Sony instaló en su descomunal stand una pirámide de madera y cristal en cuyo interior se encontraba el motor de la PSX 2. Al menos eso es lo que decían, ya que lo único visible para los mortales era un mando estándar de la gris y un cable que se perdía en el interior de la pirámide; al final se encontraba —sin carcasa, puesto que aún está por diseñar— la PlayStation 2.

En los cuatro monitores que tenía incrustados la pirámide, un solo juego y unas demos de lo que será capaz de hacer esta máquina superpotente en el terreno gráfico (expresiones faciales hiperrealistas, agua y objetos flotantes en movimiento, etc.). Un pequeño aperitivo que provocó largas y permanentes colas alrededor de la pirámide de visitantes ansiosos por comprobar la espeluznante



A ver si aprendemos de El planeta de los simios: los rancios y encorbatados directivos, ¡a la jaula!

NOVEDADES STAR WARS EN PRIMICIA: 2 + 2 = 4 JUEGOS!

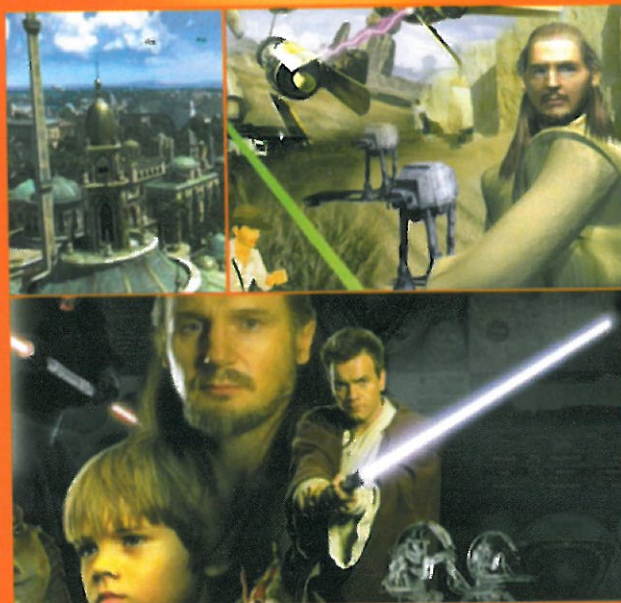
El primer subidón del E3 vino de la mano de R2D2, el robotillo de La guerra de las galaxias que nos dio la bienvenida en la mañana del 13 de mayo a la presentación de los juegos de la saga. La entrada a la rueda de prensa estaba superrestringida, pero con perseverancia y un poco de morro conseguimos "colearnos" en la sala de proyección donde se anunciaron dos títulos nuevos de Star Wars. Aparte de los ya revelados *Phantom Menace* (PlayStation y PC) y *Racer* (N64 y PC), saldrán próximamente otros dos: *Obi-Wan* (PlayStation, PC y PowerMac) y *Initiate's Guide* (PC y PowerMac). El primero se lanzará en otoño y no habrá más información hasta dentro de un par de meses, mientras que el segundo saldrá al mercado este mismo verano.

El anuncio de estos dos títulos fue la guinda de la presentación oficial de los dos que ya "conocíamos" (ver *Cuenta atrás*, página 40). De ellos se mostraron varias secuencias en la pantalla de cine donde también se pasaron los trailers de la película, así como el anuncio para TV de *Phantom Menace*. Además, los periodistas pudimos formularles preguntas a Rick McCallum (productor del film) y Jack Sorensen (presidente de Lucas Arts Entertainment Company). Ambos comentaron su relación durante la elaboración de sus respectivos productos, que, según contó jocosamente Sorensen, durante mucho tiempo consistió en llamadas de McCallum para decirle: "todavía no

puedes ver nada de la película, pero todo va muy bien". Hasta que de repente un día le dijo que "ya había algo que podía ver" y, cuando lo vio... se quedó flipado. Sorensen esperaba ver unos bocetos y se encontró con un par de espectaculares secuencias entera ante las que su irónico comentario fue: "¿Sabes?... creo que de aquí se podría sacar un juego...".

Según ambos, el buen rollo y las influencias mutuas reinaron durante el desarrollo de los proyectos, por lo que definieron la colaboración como la clave para hacer una buena conversión. Confirmaron que el juego *Phantom Menace* reproduce fielmente la película, aunque Sorensen dijo que tenía muy asumido que en cuanto se lanzaran ambos productos, sus estudios se venían inundados por miles de mensajes de correo electrónico de los típicos freaks que les reprochaban no haber incluido en el juego tal o cual nimiedad. Algunas secuencias del film, en cambio, han sido ampliadas para sacarle todo el jugo interactivo a la historia, por lo que definió el juego como "una extrapolación de la experiencia que es el film".

Y nos fuimos de allí con una buena noticia: se comprometieron a seguir desarrollando tanto para PC como para consolas e insinuaron próximos lanzamientos en DVD. Según parece, George Lucas tiene grandes ideas para explotar este soporte.



PREMIOS AIAS A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO

(Entregados por la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas de EE.UU.)

Categoría	Título ganador	Plataforma
Juego del año	Zelda: La Ocarina del Tiempo	Nintendo 64
Juego para consola	Zelda: La Ocarina del Tiempo	Nintendo 64
Juego para PC	Half Life	PC
Juego on-line acción/estrategia	Star Wars: The Force Unleashed	Internet
Juego más innovador (gráficos)	Banjo-Kazooie	Nintendo 64
Juego más innovador (diseño)	Zelda: La Ocarina del Tiempo	Nintendo 64
Juego mejor programado	Zelda: La Ocarina del Tiempo	Nintendo 64
Juego infantil	Bichos	PlayStation
Juego de rol	Zelda: La Ocarina del Tiempo	Nintendo 64
Juego de aventura	Zelda: La Ocarina del Tiempo	Nintendo 64
Juego de estrategia	Sid Meier's Alpha Centauri	PC
Juego de acción para consola	Banjo-Kazooie	Nintendo 64
Juego de acción para PC	Half Life	PC



ACTUALIDAD

SONY AL HABLA



El presidente de Sony Europa, Chris Deering, es un verdadero *gentleman*, afable, simpático y cortés, pero se puso visiblemente nervioso ante las insistentes preguntas de un periodista acerca del emulador de Play para PC *bleem!* (un programa que, por 6.000 pesetas, permite jugar a los títulos de la consola en un ordenador; ver *Otros planetas* en el número 7 de *Planet*). Para justificar los intentos de Sony por impedir la comercialización de este producto arguyó que los desarrolladores de juegos para Play podrían quejarse a causa de la utilización de sus títulos en una plataforma para la que no estaban pensados, pero tan peregrino argumento no coló: el periodista le dijo que lo que quieren los creadores es vender el máximo de copias y que, si esto no lo decían ellos mismos abiertamente, era porque no se atrevían debido al gran poder de Sony. La tensión fue en aumento hasta el punto de que Deering se negó en redondo a seguir hablando del tema.

Lo poco que dijo sobre la PlayStation 2 fue a raíz de otra pregunta de un periodista, que planteó la posibilidad de que su lanzamiento provoque una escisión que dé lugar a dos grandes grupos de usuarios: los recién incorporados seguirían con la gris actual, mientras que los jugadores empedernidos se pasarían a la PSX 2. Deering evitó pronunciarse al respecto y dijo tan sólo que la fecha de lanzamiento de la nueva máquina de Sony vendrá dictada por la disponibilidad del software; esto significa que no la sacarán hasta que no haya suficientes juegos que la hagan atractiva para el gran público.

En todo caso, esto no va a significar en absoluto la retirada de la Play ni nada parecido. Deering dejó muy claro que, sea o no lo ideal, las dos hermanas compartirán mercado. Según él, no hay ningún signo de que el número de juegos para la gris vaya a disminuir y Sony no piensa dejarla de lado en absoluto. Como grandes proyectos en fase de desarrollo citó un título por el que muchos lectores nos habéis preguntado, *Medieval 2*, y un tal *Moon Warrior* que calificó de "top secret project".

La única mala noticia de la charla fue que no pudo dar una fecha para el lanzamiento de la PocketStation, lo cual hace pensar que la cosa va para largo. Sólo dijo que en Japón no dan abasto porque hay mucha demanda y que en Europa saldrá "más bien antes que después de Navidad" (sabemos que suena críptico, pero no dio más explicaciones). Unos días más tarde leímos en Internet que la Pocket no llegaría a Estados Unidos este año, así que la cosa pinta mal.

Una última muestra del *savoir faire* de Mr. Deering: "Está bien que Sega haya vuelto al ruedo, ya que supone un desafío para el resto de contrincantes". Y además, quedó creíble.

velocidad y el soberbio aspecto de los coches del juego en cuestión: *Gran Turismo 2*.

Este mismo título se podía probar también para PlayStation (a secas), así como muchas otras novedades tan apetitosas como *Resident Evil 3: Nemesis*, *Spyro 2*, *Ape Escape*, *Crash Team Racing*, *Speed Freaks*, *Soul Reaver*, *Dino Crisis* y *Wipeout 3*, entre muchos otros. De un buen puñado de ellos os hablamos con más detalle en las páginas especiales de la sección Cuenta atrás que este mes dedicamos a las novedades del E3.

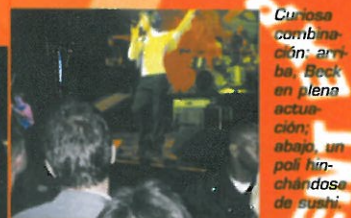
PLAYSTATION FOREVER

A pesar de la estelar aparición de la PlayStation 2, la consigna de Sony para esta feria parecía ser 'PlayStation, PlayStation y PlayStation'. Al menos eso es lo que transmitió el presidente de Sony Europa, Chris Deering, con quien un reducido grupo de periodistas mantuvimos una extensa charla en privado. El señor Deering habló muy poco de su próxima consola e insistió en el esplendoroso futuro que aún le queda por vivir a nuestra gris. Aludió de forma reiterada a la cantidad y la calidad de los títulos anunciados para Play y recitó unas cuantas cifras que reflejan su buena salud. Básicamente, según dijo, gracias a que la gran hazaña de la gris ha sido

PLAYSTATION FUE LA FIESTA

Una demostración más de la supremacía de la Play: la fiesta en su honor que Sony organizó la noche del 14 de mayo en los estudios de Columbia TriStar en Los Angeles. La party fue un auténtico derroche de todo (con barra libre de comida y bebida, por supuesto) para los 3.000 invitados que tuvimos el privilegio de asistir. El plato fuerte de la noche no deja lugar a dudas sobre la magnitud del evento: un concierto de Beck. En directo y a pocos metros de distancia, este californiano de 28 años nos confirmó que se trata de un verdadero fenómeno humano y musical.

No podían faltar las limusinas para darle un toque de glamour al asunto.



Curiosa combinación: arriba, Beck en plena actuación; abajo, un poli hinchándose de sushi.

conseguir una importante diversificación de los usuarios —niños, adultos y mujeres son los tres grandes sectores que se han incorporado al mundo de los videojuegos gracias a la Play— y convertirse en un producto de masas que sigue conquistando mercados (Grecia, Polonia, Arabia Saudí...).



Parece ser que esa 'joya' llamada *Spice World* se ha vendido muy bien y, según Mr. Deering, a lo largo de los dos próximos años van a aparecer muchos más títulos "pensados para chicas". Si en el primer año de existencia de la Play el sexo femenino representaba tan sólo un 5% de los usuarios, hoy alcanza ya un 15% del total, el porcentaje más alto de la historia de las videoconsolas. En cuanto a las edades, el grupo más numeroso es el formado por adolescentes (13-14 años), aunque la edad media se sitúa en 20-21 años porque también hay muchos usuarios que rondan los 40. Sin embargo, Deering destacó que está creciendo a gran velocidad el número de jugadores menores de 12 años. (Ver recuadro *Sony al habla* para más información sobre la charla con Chris Deering).

Así pues, no temáis: Sony no nos va a dejar en la estacada y aún nos queda mucho por jugar a los mandos de la Play.

Nuestra jefa de Redacción no andó en muy buenas compañías; ¿la reconocéis en la foto de la derecha?

VIOLENCIA: EL DEBATE CONTINÚA

"Los videojuegos no son la causa de Littleton [la tragedia de Denver]". Así de claro lo dijo Don Tapscott, el prestigioso miembro de la industria digital que pronunció el discurso de apertura del E3, autor del libro *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*, una obra publicada en 1998 y traducida a 14 idiomas.

Tapscott señaló algunos datos que ya comentamos aquí el mes pasado a raíz de la demanda del gobierno español de regular o prohibir la venta de videojuegos violentos (ver Noticias del número 8 de *Planet*). Una de ellas, que no hay ningún estudio que demuestre la relación entre los videojuegos y la violencia juvenil —de hecho, los crímenes cometidos por jóvenes han descendido en los cinco últimos años— o que "tememos lo que no conocemos"

(en alusión a los temidos que se sienten los adultos por las nuevas tecnologías que utilizan sus hijos).

Pero añadió ideas interesantes: "Si hay, en cambio, numerosos estudios que prueban la conexión entre la violencia juvenil y factores como la pobreza, la falta de atención de los padres, la violencia familiar, las enfermedades mentales no tratadas, la proliferación de armas, el abuso de ciertas sustancias y las guerras de drogas legales".

Chris Deering, el presidente de Sony Europa, recurrió también a estos argumentos para rechazar las acusaciones contra los videojuegos, y coincidió también con Tapscott en que eso no significa que no haya que regular en absoluto el acceso de los más jóvenes a

según qué títulos. "Soy padre —afirmó— y por lo tanto el tema me preocupa; habría que establecer una clasificación que simplemente advirtiera del tipo de contenidos de los juegos".

Reconoció que Sony puede negarse a aceptar un producto para su consola en el caso de que lo considere "contrario a alguna ley u ofensivo para la mayoría de usuarios", pero que nunca ha ejercido este "derecho de veto" sino que solamente se ha limitado a sugerir modificaciones en un par de ocasiones. No quiso confesar de qué títulos se trataba: sólo dijo "juegos de tiras en primera persona...".

Si que nombró uno que le había impresionado en su día —el *Mortal Kombat* original— y tres de sus preferidos: *Crash Bandicoot*, *Paint Black* y *Bust a Groove*.



DICEN QUE LA MUERTE NO CONOCE EL DOLOR...

- Magnífico combate sangriento cara a cara.
- Exploración y resolución de puzzles.
- 16 fantásticos y enormes niveles.

TODO ESTÁ
A PUNTO
DE CAMBIAR



LEGACY of KAIN SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE

Crystal Dynamics, el logo de Crystal Dynamics, Legacy of Kain: Soul Reaver y los personajes relacionados son marcas de Crystal Dynamics. © 1999 Crystal Dynamics. © y Publicado por Eidos Interactive Limited 1999. Todos los derechos reservados.
"PS" y "PlayStation" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

LOS PEORES TRUCOS

Nos congratulaaa que sigáis enviando trucos a este teeeemplo de la patrañeríaaaa [léase con pronunciación *made in Gil*]. En esta edición de *Los Peores Trucos* demostramos que no es *Doom*, ni *Metal Gear Solid*, ni *Carmageddon* quien perturba las débiles mentes de los altruistas participantes de esta sección. En realidad son engendros televisivos de la talla de los Teletubbies, Campeones y Las Tortugas Ninja quienes inspiran a una persona aparentemente normal a escribir semejantes onanismos mentales. Y si no nos creéis leed, leed...



NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVANTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES

1

El 37 de febrero enciende tu televisor con la consola enchufada a las 18:00 de la madrugada, introduce tu *Tekken 3* y ve directo al modo arcade. Una vez allí pulsa todos los botones, excepto Select y Start, y manténlos durante cinco segundos. De esta forma todos los personajes principales se transforman: Jin en Doraemon, Eddy en tortuga ninja, Nina en La-La de los Teletubbies, Hwoarang en el ninja Hattori, etc... (Nota: no creas que es mentira, así que no te cachondees y, si no, pruébalos.)

Esto suena peor que un blues cantado por Rocio Jurado, por mucho que Antonio Giménez, de Méjaga, insista en que es verdad. Vamos, que seguro que el yayo Heihachi se transforma en Fernando Fernán-Gómez y el maniquí de madera Mokujin en Imanol Arias (alias cara-pelo). Antofete, leñe, ¡que ya hace tiempo que tenemos pelo en el sobaco! Este bulo no se lo traga ni Carmen Sevilla después de sufrir una intoxicación de Farmatint.

2

En *Ridge Racer Type 4* selecciona el coche Vulcano en el modo "Extra Trial" y en la 2ª vuelta pausa el juego y mete esta combinación: L1, L1, L2, L1, R1, R2 y L2. Entonces apaga la consola y saca el CD. Ve al menú de la memory card (encendiendo la consola sin CD) y borra los datos del *Ridge Racer Type 4*. Vuelve a encender el juego y cuando entres al garaje tu corazón dejará de funcionar de la sorpresa que te llevarás.

Si Antofete era un engaño-bobos, el autor de esta vaina —Javier de Miery, de Torrelavega, Cantabria— demuestra ser un auténtico cabrito. Así que "ve al menú de la memory card, borra los datos de R4" y "tu corazón dejará de funcionar de la sorpresa que te llevarás". Pues por qué no intentas tú darte un masaje en las nalgas con un exprimidor de naranjas y ya verás cómo tus ojos empezarán a llorar de la alegría que te llevarás. (Nota: ahora el "Vulcano" ya no estará en tu tarjeta de memoria, sino en otra parte mucho más delicada).

3

Resident Evil 2: en el lugar donde se colocan las esmeraldas rojas con Leon, te colocas debajo del cristal de arriba y comienzas a bailar el paso de la macarena: arriba + abajo + derecha + izquierda + dispara dos veces. Entonces caerán por el cristal Los Del Rio y te darán una arma nueva letal y mortal.

Que Leon baile la macarena tiene un pase. Que en lugar de un chupador caigan Los Del Rio también (al fin al cabo es un juego plagado de monstruos, y este cambio se mantendría fiel al espíritu original de *Resident Evil*). Pero que un arma sea a la vez letal y mortal jeso ya sí que es la leche en tetra brick! Lástima que Alex Ruiz y Carlos Campos no nos aclaren en su carta cuál es esa temible arma destructiva. ¿Un remix de Macarena a cargo de Luis Cobos? ¿O quizá un ensayo de ética perpetrado por Jesús Gil?

4

4-En *Metal Gear Solid* acaba el juego en 19 horas grabando 50 veces (ni más, ni menos), continuando una sola vez y matando tantos soldados como pudes. En vez de la Bandana, al final te darán un traje de Spiderman y otro de Batman (incluido el IVA y los superpoderes).

Con lo susceptibles que están los pediatras, vete tú a saber si alguien confunde la Bandana con un nuevo tipo de plátano psicotrópico y encuentra apología del narcotráfico en MGS. Veamos: Spiderman = telaraña = redes; superpoderes = alteración de los sentidos = droga; Batman = murciélago = vuelo; IVA = impuestos = blanqueo de dinero. O sea: *Metal Gear Solid* trata sobre una organización que tiene una red de estupefacientes transportados en aviones, y que luego se dedica a blanquear el dinero negro. Señor juez: queremos dejar claro que este texto nos lo ha enviado Alex Martín, alias Garganta Profunda, y que negamos cualquier vínculo profesional, personal, conyugal o sexual con él.

5

5-En el "Tekken Ball" de *Tekken 3*, cuando el contrario te lance una pelota con energía haz un golpe sencillo para detenerla. La pelota tendrá unos colores sospechosos. Sin saltar dale un golpe simple, y la pelota hará "El Tiro del Águila" de la serie de televisión de Oliver y Benji.

Menuda *tekkenbola* nos ha intentado colar Angel Castellanos de Palma de Mallorca. ¡Mira que decir que en la serie *Campeones* sale el "Tiro del Águila" cuando, en realidad, era el "Tiro del Halcón" de Mark Lenders! Como penitencia, deberás dar una vuelta completa corriendo alrededor del campo de fútbol de la serie, que, como todos sabemos, tiene más de 100 kilómetros de perímetro (el pobre Oliver necesitaba tres episodios para cruzar medio campo). Tenemos un truco de cosecha propia que es tan infalible como el de Angel: haz que tu madre encere el suelo, coge carrenilla, lánzate de espaldas al suelo y, mientras patinas, que tu abuelo lance al aire el CD de *Tekken 3*. Si metes el disco en tu PlayStation con un chut, los luchadores harán la famosa "Catapulta Infernal" de los gemelos Derrick.

6

Si te quedas atascado en el *Final Fantasy VII* pulsa ▲ y luego R1 más L1 y R2 más L2. Si lo haces bien sonará una canción de Des' ree y tendrás que abrir la Play. Al hacer esto te aparecerá Alberto Garzón Espinosa (el rey de *Final Fantasy VII*) y te solucionará el problema.

No hay nada más triste que ver a dos necios haciéndose la pelota mutuamente. Daniel Cebrián, el autor de este despropósito, no duda en calificar a Alberto Garzón Espinosa —quien ya demostró que tiene las neuronas pre-jubiladas en el número 8 de *PlanetStation*— como el "rey" de *Final Fantasy VII*. Mirad, muchachos, vamos a hacer una cosa: enviadnos uno de nuestros fabulosos cupones de concurso poniendo, sobre todo, vuestra dirección y teléfono; al cabo de unos días aparecerán los redactores de *PlanetStation* (los reyes de bastos), que conseguirán que os vayan a la medida las gorras de la revista tamaño súper XXL usando una revolucionaria terapia de shock.

¿HAS DESCUBIERTO ALGÚN TRUCO QUE NO FUNCIONA?
LLÁMANOS, ESCRÍBENOS UNA CARTA O ENVÍANOS UN MAIL:

c/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat planet@intercom.es

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches,
54 pesetas/minuto (IVA incluido) laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios.

Este mes se nos han quedado en el tintero un par de apartados que pensábamos inaugurar en estas páginas: *Play los cría* y *Planet los junta* (efectivamente, como podéis deducir por el nombre que recibirá esta subsección, se tratará de ese tan solicitado espacio para contactar entre vosotros) y Gallinero (nombre provisional para un espacio de debate en el que todos podáis opinar sobre temas candentes, como la piratería o la violencia y la censura en los videojuegos). También nos hemos quedado con las ganas de incluir algunas cartas muy interesantes que finalmente no han cabido, como la de José Antonio Tortosa, de Elx, o la de Juan José Mesbailer, de Granada. Se quedan para el mes que viene.

Lo que sí hemos conseguido meter es un recuadrito con Las preguntas del mes, ésas que tantos y tantos lectores planteáis. Por cierto, aprovechamos una carta de Alberto Domínguez, de Peñafiel, para aclarar de una vez por todas que no contestamos cartas personalmente. Todo lo que respondemos lo hacemos en esta sección. En el caso de Alberto no la veréis publicada porque básicamente pedía trucos, y por lo tanto será "contestada" en todo caso en las páginas de Trucos solicitados.

70 AÑOS Y AL PIE DE LA PLAY

Peter Sanz (Via Internet)

Hello. Por un principio de timidez, al ser conocedor de la juventud que prima en vuestra revista, es por lo que no me había decidido a escribiros hasta ahora. Soy un "abuelete" de casi 70 años (eso sí: con una mente de 30), rodeado de varios hijos y algunos nietos y que, viendo cómo se enfrascaban ante el monitor, tratando de resolver los enigmas de algún juego, traté de ayudarlos (pobre de mí). ¡Zas! me enganché... y de qué forma: ahora somos un "equipo familiar" apasionados por los videojuegos de la PSX. En la librería de la que soy cliente se asombran de que reserve 5 ejemplares al mes de *PlanetStation* (queremos una cada uno... ya sabéis). Leo de cabo a rabo vuestra revista: es la mejor estructurada, siendo *Libro de ruta* la parte más importante. Seguid mejorando y ampliando esta sección, que creo que es el corazón que dará larga y próspera vida a *PlanetStation*.

Por último, un S.O.S. Me regalaron *Atlantis* y quería saber si vais a sacar el *Libro de Ruta* de este denostado y a la par bonito juego.

Nos ha dejado sin palabras, "abuelete". Ya nos gustaría a nosotros llegar a su edad con ese espíritu de aventura y esas ganas de aprender.

¡Enhorabuena y gracias por contarnoslo! En cuanto a la guía que nos pide, lo tendremos en cuenta (al igual que hacemos con todas las demás peticiones que no publicamos), y quizá en verano, que no hay tanto material nuevo, sea un buen momento.

TÚ PEGA, QUE NOSOTROS PARAMOS EL GOLPE

Jorge M. de las Rivas (Madrid)

Voy a poner unas cuantas pegadas a la revista.

Ah, pues magnífico, hombre.

Yo creo que no debería dedicarle ninguna página a anuncios de otras revistas.

Contrapega: ¿tú sabes adónde has escrito? Es que eso nos suena a alguna revista de la "compe"... Tendríais que poner más concursos.

Vale. ¿Tienes algo para darnos que podamos sortear (el primer diente que se te cayó, los calzoncillos que llevabas el día de tu graduación, tu coche...)?

Más páginas de noticias y reportajes especiales. Mira si somos obedientes: este mes tienes uno sobre la feria E3. ¿Desea algo más, el señor?

LIBERO GRAAANDE

Juan Flores (Zubia, Granada)

Tengo que animar a Juan Trujillo y felicitarlo por incluir *Libero Grande* como uno de sus juegos favoritos. Es una pasada, absorbente y superespecial. De todas las opiniones (reportaje 'tops', n° 7), considero que la suya es la más sincera porque, sin importarle lo que digan, ha escrito lo que siente y eso es lo importante; no se deja llevar por la corriente típica. Oye, no será que buscas curro en *PlanetStation*, ¿verdad? Porque en ese caso debes saber que nuestro dire (Truji) es totalmente incorruptible y transparente (el hecho de que su chati también trabaje aquí no tiene nada que ver...).

Tengo 33 años, estoy casado y a mi hijo de 6 años le encantan vuestros pósters.

Ahí está la explicación: *Libero Grande* es un juego para gente madura (Truji también tiene sus años...) que los criajos no sabemos comprender.

LECTORES AL PODER

Juan Diego Marín (Barcelona)

Os mando unas cuantas ideas y que los lectores juzguen.

Ah, vale; nosotros no tenemos nada que decir.

Un apartado para contactar entre nosotros.

¿No te habrás saltado el texto de introducción, verdad? Pues ya lo sabes.

Un suplemento de trucos Datel.

Sois muchos los que pedís códigos para los trucos de trucos, así que este mes ya incluimos una página dedicada al Xplorer, y del resto de trucos también los iremos publicando en las secciones *Trucos solicitados* y *Libro de Ruta*.

NO TODAS LAS TARJETAS SON IGUALES

HellSpawn y DarkApocalypse (Via Internet)

¿Qué tarjeta de memoria de 4 MB o más es la más fiable?

La única tarjeta de 4 MB fiable que conocemos es la de Blaze que analizamos en el número 3 de *Planet*, porque no usa compresión. El distribuidor de este producto en España (Ardistel) nos ha dicho que este mismo mes (a finales de junio) sacará en nuestro país otras tarjetas con más capacidad (8, 16 y 32 MB) y también sin compresión. En cuanto estén disponibles las analizaremos, por supuesto.

¿Tiene *Final Fantasy VII* un segundo final?

El bulo del segundo final ha calado hondo, pero no es más que eso: un bulo.

Drakoo: ¡¡¡Limpia el coche, joder!!!

Drako al habla: Es que ahora no vale la pena porque en verano se ensucia mucho, pero lo dejo en la calle por su un día llueve, eso sí.

BAJO EL PESO DE LA LEY

Alberto García (San Fernando, Cádiz)

El emulador de Play ¿es legal o ilegal?

Aaaah... Ahí está el quid de la cuestión; es, por decirlo de alguna forma, "alegal". No hay leyes claras al respecto de la emulación, y por eso hay tanto conflicto. Los fabricantes del *bleem!* afirman que su emulador es completamente legal porque no usa nada de código de la Play, pero Sony ha llevado el caso a los tribunales. Como éstos aún no han dicho la última palabra, el tema sigue abierto. En todo caso, comprarlo sí es legal porque se comercializa por canales de distribución legales.

Por cierto, otro lector (Daniel Cebrián, de Málaga) nos pregunta sobre el emulador de Play para Mac: la respuesta está en www.virtualgamestation.com.

Además, hay información en castellano muy completa sobre emuladores en www.emulatronia.com.

¿Es ilegal tener una grabadora?

A ver si prestas más atención, que esto ya lo dijimos: no, por supuesto que no es ilegal.

EMPANADA POR TURNOS

José Carlos Brell (Valencia)

¿Hay algún buen juego de rol en el que los combates no sean por turnos?

Alguno hay: *Granstream Saga*, *Alundra* (action RPG) y *Megaman Legends* (más descafeinado y en inglés, pero se ganó cuatro planetas).

ciente para agradecerle tus palabras).

La pegatina de Bichos está bien, pero ¿vais a dar de *Metal Gear*?

Te has equivocado de revista; ¡menuda empanada!

VIDEOJUEGOS EN RADIO Y TV

Rosana R. (Bizkaia)

¿Es verdad que hay un programa de radio sobre *PlayStation*?

Actualmente no sabemos de ninguno sobre videojuegos (ni mucho menos sobre *PlayStation* solamente) que se emita para toda España -Game40 lo cerraron hace unos meses- pero sí más de uno en emisoras locales. En nuestro reportaje *Videojuegos en la onda* hablaremos de todos los que tengamos noticia, así que animamos desde aquí también a todos los lectores a que nos digáis cuáles conocéis. De momento hemos recibido información sobre uno de Palencia (Mangacup, en Acup-Radio, 107.7 FM Stereo, viernes de 13:30 a 14 horas) y uno de TV local de Valencia (Megaworld). De los dos hablaremos más extensamente en los próximos meses.

INTERNET EN ESPAÑOL

Fernando García (Utrera, Sevilla. Via Internet)

Quiero enviarles a los seguidores de la revista y de la PSX unas direcciones de Internet de cierta relevancia:

www.vandal.net (en español)

www.psx-world.com (en inglés)

Además, os cuento cómo leer todas las páginas de Internet en español. En las propiedades del Internet Explorer, pestaña 'Conexión', introducid como servidor HTTP: tradu.ncsa.es: 8080 (donde ":" significa puerto). Luego sólo hay que iniciar una conexión normal.

Pues no sabemos si les resultará "tan fácil" a todos los lectores, pero vaya, gracias.

OJO DE ÁGUILA

Carlos Alberto Montero (Getafe, Madrid)

Me superalucina vuestra revista PERO he encontrado algunos fallos en el número 7 (que a lo mejor no lo son): en la página 52, en el Top Deportivos hay una imagen de Solid Snake hablando por el codec con Roy Campbell. ¿O es que ahora hablar por codec es un deporte?

¡Bravo ahí por ese humor tan fino! Ahora en serio: estamos patidifusos ante tu prudencia y por la atención con que te miras la revista; ¡hasta nos alegamos de que hayas encontrado este error!

Otro fallo: en la suscripción ipobre Zao! O ha estado mucho tiempo en la playa o se ha quemado la piel con tanto *Metal Gear Solid*. O con tanto mirar las porno del Plus, porque aparte de quemado también está medio codificado... En este caso, quien se ha enterado de verdad por tu preocupación es el "padre" de Zao, nuestro comiqueiro y corresponsal en Madrid Abraham.

POWER-UP DE ÁNIMO

Esther Muñoz (Málaga)

Me gusta mucho vuestra forma de hacer una revista de videojuegos porque os preocupáis para satisfacer al lector y que éste saque el mayor partido a sus juegos y se informe de lo necesario del mundo del *videogame* con unos artículos completos y divertidos. No como otras revistas con muchos regalitos y análisis muy amplios con los que te quedas igual, y a las que les importa un pimiento el lector (sólo le ven como una persona que compra la revista, así que le enganchan con regalitos pero luego al abrirla parece una revista de publicidad). Seguid así; vais a arrasar (si no lo estáis haciendo ya).

No lo sabes tú bien lo que nos llegamos a preocupar (y esto NO ES BROMA) y además nos hace mucha ilusión que nuestro esfuerzo se note y sea reconocido por al menos algunos de los lectores.

PARASITE EVE ¡YA!

Ivo (La Seu)

Genial revista, pero le faltan detalles. Buen personal.

Vale, pedimos brevedad, pero podrías especificar un poco más. Bueo, es probable que pronto podáis decir todo lo que pensáis en una encuesta que publicaremos, así que id pensando, ¿vale?

Hay un juego del que nadie habla y no me parece justo porque es un juegoazo: *Parasite Eve*. ¿Qué coño hace Square (perfecta compañía) y Sony respecto a esto. Seguro que tendría un éxito seguro; esto da vergüenza. ¿No podríais hacer algo? Vosotros hacéis muchas, muchísimas cosas que a los lectores se nos cae la baba, los ojos te brillan de emoción y no sientes los odios.

Es que sois un encanto... "no sientes los odios"... eso es lo mejor que se le puede decir a alguien. Nos llegó tan hondo que en la feria E3 de Los

escribe a:
**PLANET
STATION**

Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de
Llobregat

O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

Station
Nº 9 JULIO 99

Ángeles le preguntamos PERSONALMENTE al representante de Square Europa si traerían el *Parasite Eve*; la respuesta fue "ni si ni no, sino todo lo contrario" (en traducción libre, por supuesto), pero al menos sabemos que se lo plantean. En el recuadro sobre *Final Fantasy* del reportaje del E3 explicamos alguna cosilla más al respecto.

LA GUERRA DE LAS FALTAS

Adrian Velasco (Oviedo)

David Fernández tiene razón en lo de que teneis faltas de ortografía: en el análisis de *Monster Seed*, en la tercera línea, en vez de "única" habéis puesto "única", y en el tomo de la A a la M de la enciclopedia de trucos, en el apartado de *Jet Rider*, donde está escrito "limitate a seguir estas instrucciones" tendría que poner "...estas instrucciones". Sois unas fieras, eso es indudable, pero quizá deberíais prestar la misma atención a nuestras respuestas, porque en la de las (supuestas) faltas de ortografía (*Planet 7*) ya advertimos sobre la diferencia entre "faltas de ortografía" y "errores tipográficos". Los dos fallos que tú nos dices son precisamente lo segundo, así que a ver si hablamos con precisión, ¿eh? Así pues: sigue buscando. **Por cierto, he perdido el tomo II de la Enciclopedia de los Trucos y me gustaría recuperarlo. ¿Habrá alguna posibilidad de que lo mandárais por correo?**

Puedes pedir el número 4, con el que regalábamos el libro, al teléfono de número atrasados (93 654 40 61), pero no comprado por separado. De todas formas, tenemos intención de volver a publicar la Enciclopedia actualizada dentro de unos meses, así que otra opción es esperar un poco.

COMMANDOS PARA PLAYSTATION

Ángel Giménez (Jaca, Huesca)

¿Cuándo saldrá *Commandos* para PSX?

Tanto Pyro Studios (desarrolladores) como Proein (distribuidores) harán todo lo posible para que esté en la calle para las próximas Navidades, pero nada se puede garantizar todavía. Eso nos dijeron personalmente en la feria Expogames de Madrid.

LA BELLEZA INTERIOR DE LARA CROFT

Alberto Bertrán (Vilbertran, Gerona)

Esta carta va dirigida a quienes aprecien de verdad a Lara Croft. En mi habitación nunca se habla mal de esta chica porque es una hermana para mí y tengo las tres entregas. Estoy encantado con ella y pienso que la PlayStation no sería la misma si no hubiera salido esta chica poligonal. Lara Croft es un gran invento y para mí es como una persona como otra. A veces me gustaría estar con ella en sus aventuras, sus riesgos, sus paseos, sus confrontaciones. Por eso no estoy de acuerdo con los dibujos guarros que envían otros lectores. Es una gran falta de respeto al juego (concretamente a Core Design) y, por supuesto, a Lara Croft. Por Dios, es que estos chicos no tienen respeto por nada.

Nos gusta saber que alguien tiene sentimientos puros hacia esta chica cuya incommensurable belleza interior no ponemos en duda, pero tienes que entender y respetar los demás tipos de "sentimientos" que inspira. Con la cantidad de pasta que le ha dado Lara a Core Design por ese par de buenas razones, no creemos que se sientan muy ofendidos, la verdad. Puestos a hablar claro, Lara Croft no es santo de nuestra devoción; es una niña pija que ni siquiera le dirige la palabra a su pobre mayordomo (de hecho, la muy insociable no habla con nadie, aunque el mayordomo también tiene pinta de estar como una tapia), y además tiene los pies grandes (ella no se los ve desde que iba a párvulos, pero alguien tiene que decirselo).

JUGAR CON LA NOVIA

Mario Alberto Gutiérrez (Alcalá de Henares)

¿Hay algún juego para PSX de pelea por la calle, como *Cadillac* y *dinosaurios*, *The Punisher* o *Street of Rage*?

¡Menudas reliquias, chaval! En Play hay uno que es totalmente de ese estilo: *Fighting Force* (del que pronto saldrá una secuela que ya comentamos en *Cuenta atrás*), y algunos que se parecen, como *Tai Fu* y *Ninja*. También está el modo 'Tekken Force' de *Tekken 3*, que es en scroll callejero.

Quisiera que recomendarais un juego entretenido de PSX para jugar con mi novia. Hay uno muy bueno: tienes que apagar las luces de la habitación, esconder la consola y decirle a tu novia que la busque a tientas. Puede parecer bobo, pero tiene muchas posibilidades. Si luego, además, queréis jugar a la Play, podéis probar con el *Bust a Groove* (de baile, con opción para 2 jugadores).

EL SHOW DE JUAN TRUJILLO

Francisco José Barquero (Quintana de la Serena)

¿Juan Trujillo es el estupendo humorista o es casualidad?

Bueno, en realidad Juan Trujillo es una casualidad porque sus padres no lo querían; también tiene un estupendo sentido del humor, pero no es el colega de Chiquito... ni tampoco el torero, que también hay uno que se llama Juan José Trujillo (ése es el nombre completo de nuestro dire, por cierto).

ESTO NO ES NORMAL

David Hernández (Valladolid)

Creo que la *Cuenta atrás* habla de los juegos más desconocidos del planeta; lo normal sería hablar de *FF VII*, *Tekken 3*, *Time Crisis*, *Alundra*, *Gran Turismo*...

Hombre, tampoco es muy normal que a estas alturas no te hayas enterado del significado de la sección, pero bueno, por si hay algún despistado más, iremos por pasos. ¿Tú sabes lo que es un cohete? ¿Y sabes qué se hace antes de que despeguen? Pues por ahí va la cosa; el resto lo dejamos para que ejercites un poco las neuronas, que falta te hace. Pero no te lo tomes mal, eh, que también te agradecemos la idea de hacer una sección de *Cuenta adelante* para hablar de juegos 'normales'.

MIEDOS INFUNDADOS

Javier Riera Calvo (Sta. Cruz de Tenerife)

He oído que al introducir un juego, después de pasar la vuelta de reconocimiento, abres la tapa y, si introduces rápidamente un juego pirata, podrás utilizarlo. Yo, como no tengo ningún juego pirata, no he podido comprobarlo; quizás vosotros sí podáis.

Ay, angelito, no tiene juegos pirata. El sistema que mencionas funciona con los CD en los que puedes hacer una copia de seguridad de tus juegos ORIGINALS. Te arriesgas a cargarte el lector de tu Play, eso sí, y sólo funciona una de cada 20 veces. **¿Los periféricos que no son de Sony pueden dañar la consola?**

La consola puede dañarla, según cómo, cualquier cosa, pero un periférico (de cualquier marca) no tiene por qué estropearla. Como es lógico, Sony barre para casa y le gustaría que sólo se utilizaran periféricos oficiales, pero todos los que están homologados funcionan perfectamente y con garantías, sean del fabricante que sean.

LOS PRIMEROS PINTOS DE SNAKE

Igor Oliva (Montblanc, Tarragona)

Un día fui a casa de un amigo a jugar a sus videoconsolas. Entre ellas estaba la primera Nintendo; al abrir la caja, vi un catálogo de juegos que mencionaba un juego de Konami titulado *iMetal Gear*! protagonizado por ¡Solid Snake!! Que alguien me lo explique.

Pues nosotros mismos te lo explicamos gustosamente (nos encanta hacernos los enteradillos). Lo sentimos pero no has descubierto ningún delito: Hideo Kojima creó los primeros *Metal Gear* para MSX, y luego salieron un par de versiones para NES a las que Hideo también dio el visto bueno, aunque no fue él quien las desarrolló directamente.

MAMÁ, QUIERO SER PERIODISTA

Daniel Floriano (Cáceres)

¿Qué hace falta para hacer una revista como la vuestra? ¿Qué aparatos se necesitan?

Hombre, no querás que nos pongamos a fardar aquí de aparatos... estaría feo. Pero no hace falta casi nada: os juntáis cuatro colegas y en un plis-plás sale una revista, como quien no quiere la cosa. **¿Se necesitan muchas personas?**

¡Ah, o sea que vas en serio! Pues necesitaríamos un número especial para contarlo, porque no veas el curro que lleva. ¿Personas? En Redacción somos 5, más el corresponsal en Madrid, más algún traductor, más las personas de la editorial que se encargan de temas como la recepción, la contabilidad, la producción, la publicidad, etc. **La información se saca de Internet, ¿no?**

Hombre, pues no. Evidentemente navegamos mucho por Internet para enterarnos de los rumores que circulan, buscar datos, imágenes, información y demás, pero luego de los contenidos que aparecen en la revista sólo un 1% procede de Internet, si es que llega. Tampoco queremos enrollarnos contando cómo funciona porque quizá no le interese a nadie más (es la primera vez que alguien nos lo pregunta, la verdad) y tampoco es plan. **¿Cómo puede haber compañías que no le pongan anticopias a los juegos y otras sí?** Pues porque hacer un sistema de este tipo y aplicarlo cuesta un dinero que luego puede no compensar porque igual los piratas se lo saltan al cabo de dos días.

[AVISO A LOS LECTORES: Esta carta desvela una sorpresa final de *Metal Gear Solid*; quien no quiera saberla, QUE NO LA LEA]

LA CONVERSACIÓN DE MARRAS

Matador (Via Internet)

¿Qué significa esa conversación que hay al final de *Metal Gear Solid*?

Hablan *Revolver Ocelot* (es su voz) y un tercer hermano de *Solid Snake* y apuntan que podría haber una segunda parte de *Metal Gear Solid*.

¿Los juegos violentos que podrían prohibir incluyen a los de lucha como *Tekken*?

En principio no parece que ese tipo de juegos estén en el punto de mira, sino que normalmente citan otros títulos más sangrientos, como *Doom*, *Quake*, *Carmageddon*, *Tenchu* o *Duke Nukem*. **Una cosa os he de decir: se os ha olvidado puntuar algunos juegos de la *Constelación*.** Una respuesta te hemos de dar: sólo hemos puntuado los que hemos analizado en la revista y, un poco "por la patilla" los que destacamos con foto. Los demás aparecieron antes de que existiera *Planet* y, por lo tanto, hemos pensado que era más coherente no asignarles planetas.

IDEAS DE CONSOLERO

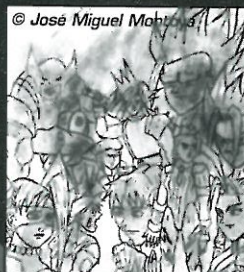
Dani Domínguez (Almussafes, Valencia)

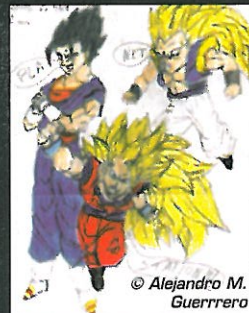
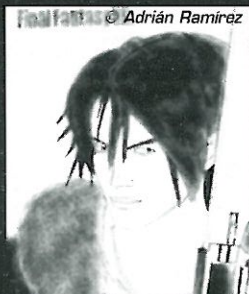
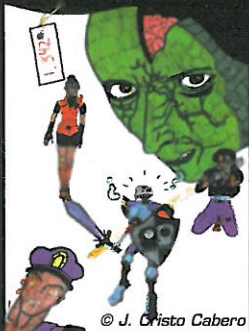
¿Sería buena idea que la Play 2 tuviera lo de escuchar música como la actual y se pudiera grabar la canción en la memory?

Estupenda idea, aunque las tarjetas de memoria actuales no tienen capacidad para grabar casi nada de sonido; sin embargo, ya se sabe que la Play 2 dispondrá de algún sistema mucho más potente para almacenar partidas y demás datos (según Truji, probablemente se tratará del disquete de 200 MB que Sony comercializa para PC). Pero las posibilidades no se acaban ahí; como es más que pro-



Francisco Fernández





bable que la Play 2 sirva como reproductor de videos en DVD, quizás también permitirá grabar instantáneas de tus películas favoritas. ¿No es un flipe? **¿Puntuáis con planetas por el nombre de PlanetStation?**

Pues, ahora que lo dices... ¡Esta idea es aún mejor! **Me ha llegado un rumor de que hay unos CD de marca Sony que se pueden piratear legalmente, sin que haga falta el chip ilegal.**

¿Ein? Si te refieres a CD vírgenes de Sony, por supuesto que los hay, y grabar en ellos no es ilegal (como no lo es en los de ninguna otra marca, porque para eso están pensados). Pero luego, para leerlos en una PlayStation, hace falta el chip o alguno de los otros sistemas que, como ya hemos dicho alguna vez, no vamos a explicar por una cuestión de principios. Tema zanjado.

INFUNDIOS

Antonio Martínez (Archena, Murcia)

¿Nadie está dispuesto a presentar un programa de consolas en TV? Yo sí.

Con Carmen Sevilla harías una pareja fantástica.

¿Es verdad que Dinamic Multimedia están interesados en hacer PC Fútbol para Play?

Cambia de confidente.

También he oído que van a sacar para Navidades La novia de Chucky para Play.

[Ver respuesta a la pregunta anterior].

¿QUIÉN ES EL MENTIROSO?

Lucas García (Valencia)

Ante todo quiero decir que habéis barrido a las demás revistas del mercado. Os escribo para deciros cuál es el mejor juego para mi (Final Fantasy VII), aunque no sé si leeréis esta carta, porque me han dicho que os llegan tantas que cogéis unas cuantas para leerlas y las demás las recicláis.

¡Pero bueno, ¿esto qué es?! Eso lo debe de haber dicho alguna de esas a las que dices que hemos barrido, porque es una burda mentira. No tenemos que convencer a nadie (las cosas son como son, y punto), pero nos duele que no nos creáis. Lo hemos dicho más de una vez: para nosotros es sagrado leer TODAS las cartas. Lo peor es que luego resulta muy duro hacer la selección, porque detrás de todas ellas vemos a alguien que la ha escrito con toda la ilusión y nos sabe muy mal pensar que muchos buscaréis la vuestra en esta sección y no la encontraréis. Pero es inevitable y nuestro único consuelo es que sepáis que la hemos leído. Muchos pedís que escojamos entre una lista de títulos, y esas no las publicamos por lo que ya dijimos una vez: consideramos que los análisis y el resto de artículos son suficientes para que os forméis una opinión sobre los juegos, y para dar cabida a los títulos antiguos ya hicimos el reportaje de 'tops' del número 7. Pero absolutamente ninguna se va a la basura; las guardamos todas.

JAQUE A LA PLAY

José Luis Martínez (Godella, Valencia)

¿Hay algún juego de ajedrez?

Existe uno superantiguo que se llama Chessmaster 3D, pero ni lo hemos probado ni creemos que haya llegado a distribuirse en España (salió en el 96). Lo editó Mindscape, y los juegos de esta compañía suele traerlos Proein, así que puedes contactar con ellos (91 384 68 80) o preguntar en una tienda.

SILENT HILL Y EL BAILE DE FECHAS

J. Cristo Cabrera (Las Palmas de Gran Canaria)

Lo mejor de la 'maravillosa' Gran Canaria (es una m"rda) es la tienda de Global Game.

Como para darte trabajo en la oficina de turismo. Suerte que en Global Game no te negarán un plato de sopa.

Quiero saber si va a salir Silent Hill en septiembre, porque primero dijisteis en febrero,

luego en junio, estuve todo el invierno convenciendo a mis padres para que me lo compraran, y ahora me decís en septiembre.

A nosotros nos da tanta rabia como a ti (bueno, un poco menos porque al menos tenemos la versión americana), pero lo único que hacemos es daros las fechas que nos dice el distribuidor. Lo que ocurre es que luego siempre se retrasan, pero esto es el pan nuestro de cada día y ya deberíais tenerlo en cuenta (en la primera página de *Cuenta atrás* del mes pasado ya lo comentamos). Saldrá, eso seguro, pero no podemos prometer cuándo; ya veis lo que ha pasado con MGS (que también es de Konami, por cierto), así que no nos extrañaría que no le vemos el pelo a la versión PAL hasta Navidad.

No les hagáis caso a David Fernández ni a Alberto Lucero, que la revista está bien como está, y la Playmania y esas no os llegan ni al Miniman de las páginas.

Sabemos que la "publicidad comparativa" está fea, pero nos ha hecho gracia eso del Miniman. Pensábamos que nadie le haría ni caso y vemos que ya le estáis cogiendo cariño y todo.

CACHONDEO CON METAL GEAR SOLID

Manuel Navás (Córdoba)

¿Se puede configurar el juego Área 51 para la Gcon 4.5? ¿Cómo?

Se lo hemos preguntado a Konami porque no tenemos ningún ejemplar de este título para comprobarlo, pero al cierre de esta edición todavía no nos han dicho nada. Nuestro gurú Drako cree que no.

¿Saldrá en España el juego Ghost Head:

Clock Tower para Play?

Los distribuidores del primer *Ghost Head* nos comentaron que fue un fracaso, por lo que "ni hablar del peluquín" de traer otro de la saga. Tampoco tenemos noticia de que ningún otro distribuidor esté interesado en él.

Quiero manifestar una queja en toda regla contra quien corresponda por la forma de "CACHONDEARSE" de nosotros por el culabrón de la salida al mercado de Metal Gear Solid en España.

Tienes toda la razón, pero hay tantos intermediarios que resulta difícil dirimir responsabilidades (todos se pasan la patata caliente, por supuesto).

Creo que no sería mala idea que pusierais una sección sobre los juegos de rol.

Tenemos aquí en la Redacción un par de roleros empedernidos, así que no está descartada una sección específica sobre rol. Veremos...

SIN CD, Y A MUCHA HONRA

Joví Argandoña (Zaragoza)

Me gustaría que no cambiarais mucho la revista por las críticas que os hacen. Me río mucho con los comentarios y me parecen bastante acertados. No se os ocurra duplicar el precio a cambio de regalar un disco de demos porque es preferible ser los mejores sin tener que parecerlos a nadie.

¡Por fin una opinión sensata respecto al CD de demos! Comprendemos que muchos lo pidáis; si Sony nos lo permitiera quizá nos plantearíamos regalarlo, aunque trataríamos de hacer una parte de la tirada con CD y otra sin CD (manteniendo aquí el precio de 495 pesetas) para que pudiérais escoger. Preferimos pensar que el valor de la revista está en sus páginas (que es lo que nos curramos y a lo que nos dedicamos en cuerpo y alma) y no en los regalitos que se puedan hacer.

SOBREDOSIS DE PLANETAS

Aythami Cabrera (Las Palmas de GC, vía Internet)

Varios de mis amigos me han preguntado por qué esta revista es de las mejores, y yo les voy a responder en esta carta puntuando las secciones con planetas, como vosotros.

ACTUALIDAD: ●●●●

Está conseguida. Las noticias son interesantes, así como los reportajes y los trucos, incluso 'los peores' porque me producen muchas carcajadas (ino sé cómo hay gente que puede escribir cosas de esas y esperar que os las creáis!).

Confiamos ciegamente en vosotros.

AL HABLA: ●●●●●

Perfecta. Sois la revista que más páginas dedica a que el lector exprese sus dudas y opiniones, y en los 'trucos solicitados' contestáis casos individuales.

Y porque no nos pedís consejos sentimentales, que si no, también.

EXTRAS: ●●●●●

Bastante bien. Concursos, suscripciones...

Nada que alegar.

CUENTA ATRÁS: ●●●●●

Casi perfecta. Comentáis juegos buenos, aunque podríais demoraros más en los análisis.

¿Análisis? ¡Son previews!

EN ÓRBITA: ●●●●●

Perfecta. Comentáis juegos buenos y las puntuaciones no son muy estrictas.

Pues la verdad es que pensábamos que si lo eran, pero vaya... Intentamos ser justos, sin más.

LIBRO DE RUTA: ●●●●●

Requeteperfecto. La solución de los incansables de las consolas que quieren exprimir al máximo las posibilidades de un juego o, simplemente, saber cómo se pasa un punto en el que están atascados.

Preferimos viajar en compañía, así que nos ofrecemos como "compañeros de ruta" para todos vosotros. Pero también respetamos a los "laneros solitarios", por supuesto.

INSTRUMENTAL: ●●●●●

No está mal. Saber o no el periférico que te conviene...

Aunque es una sección breve y relativamente poco espectacular, la verdad es que da mucho trabajo porque nos la tomamos muy en serio. Lo parezca o no, probamos todos los cacharros a conciencia e intentamos ser ecuanímenes.

CÓMIC: ●●

No sé yo... Simplemente, no sé de qué va. ¿No podríais decirle a su autor que tratase temas menos surrealistas?

No te pierdas el de este mes (que no se lo pierda NADIE, por favor; esta vez TODOS lo entenderéis).

TOP ESTRATEGIA

Juan Carlos Otero (Madrid)

Me gustan mucho las noticias y la sección En órbita. También me han gustado, y mucho, los cambios que han sufrido las puntuaciones de los juegos.

Malegro.

Pero ¡¡¡no habéis puesto en el reportaje de Los mejores juegos de la historia (véase número 7) un top de estrategia!!!

Pues tienes toda la razón, inmenso lapsus! Ahí van, sólo para tus ojos: 1) *Civilization II* 2) *KKND* 3) *C&C Retaliation* 4) *Warhammer: Dark Omen* 5) *Warcraft II*. En PSX tampoco hay mucho donde elegir, la verdad...

QUE VIVA EL CÓMIC

Isarn Batllés (Vía Internet)

Creo que vuestra revista es la mejor para PlayStation que hay en estos momentos, ya que a pesar de que frivolizáis en algunos pies de foto, los artículos son serios, objetivos y, en algunos ejemplos, francamente minuciosos. Además, respira mucho, gracias a los espacios blancos y a las grandes ilustraciones que incluíis en las páginas, lo que proporciona una lectura más amena.

¡Qué técnico! ¡Ni nosotros hubiéramos sabido decir

LAS PREGUNTAS DEL MES

Destacamos aquí las cuestiones que más se han repetido en vuestras cartas.

RESIDENT EVIL 3

Muchos nos habéis pedido que aclaremos de una vez por todas qué entregas saldrán de *Resident Evil* y para qué consolas. Pues bien, después de los muchos rumores, noticias y desmentidos, la cosa queda así:

PlayStation	<i>Resident Evil 3: Nemesis</i> (ver <i>Cuenta atrás</i>)
Dreamcast	<i>Resident Evil: Code Veronica</i>
Nintendo 64	<i>Resident Evil 2</i>
Gameboy	<i>Resident Evil</i>

tantas cosas! Lo de "frivolar" en los pies es una verdadera válvula de escape durante los cierres de la revista, a altas horas de la madrugada, cuanto más 'acabados' estamos, más se nos va la olla. Preferiríamos que os gustasen pero la verdad es que, aunque no sea así, illos necesitamos!

En la última revista que ha llegado a mis manos, me ha gustado ver un pequeño artículo sobre la "Nueva edición del Salón del Cómic de Barcelona", ya que estudio Arte Gráfico y me interesa este mundillo. La verdad es que mi mayor sueño es participar en la elaboración de un videojuego, diseñando los primeros bocetos de personajes, fondos... El cómic y los videojuegos tienen muchas cosas en común y debemos confesar que nos gustaría que, entre muchas otras cosas, *PlanetStation* sirviera para que todos aquellos que no conocen el mundillo del cómic se animaran a acercarse a él.

No puedo decirlos adiós sin haceros saber que los artículos de el Libro de Ruta de *Metal Gear Solid* son una pasada.

¡Gracias! (Y gracias también por tus primeros comentarios y elogios; a pesar de haber frivolidado también un poco en la respuesta, los apreciamos).

NOS GUSTA LA CAÑA, PERO ¿TANTA?

Bruno Marín (Sevilla, Via Internet)

Soy un novatillo en esta revista que antes leía la *PlayStation Magazine* (puajj), hasta que un colega me pasó la vuestra ya hace dos lejanos meses y me enganché, y aquí estoy suscrito y todo como los hombres. Ahí está, machote.

Un intríngulis: ¿quién opináis que está más buena: Larita, la pava de *RR4* o Jenny de *Bloody Roar 2*? (Yo tengo mis dudas).

Es que son tres estilos completamente diferentes: jamona, elegante y sexy (siguiendo tu orden). Pero no adelantemos acontecimientos, que estamos preparando un reportaje especial que va por ahí...

¿De dónde copiáis los textos? Lo digo porque en la guía de carrera del *RR4*, el recuadro del coche pac-man y el recuadro de 'info' (pág. 47) venían escritos iien inglés!!

No sufráis, que de ésta no iremos a la cárcel. Los textos no los "copiamos" de ninguna parte, sino que los publicamos bajo licencia (es decir, PAGANDO unos derechos) de una revista inglesa, tal como decimos cada mes en la página 3. Quienes no sepáis cómo funciona la cosa seguramente diréis "ah, son traducidos", pero tampoco es tan fácil hacer una buena traducción Y adaptación de los textos. En todo caso, lo único que tomamos de la revista inglesa (con la que no compartimos ni el nombre, ni el planteamiento, ni el diseño) son las guías que hemos rebautizado como 'libros de ruta'. ¿Para cuándo estarán aquí juegos tan cañeros como *Soul Reaver*, *Kagero Deception II* o *GTA London*? Y no me vengáis con que si leo la sección *Cuenta atrás* porque os equivocáis más que una bizca haciendo punto. Mira qué rápido has encontrado un culpable de los bailes de fechas. Como ya nos suena haber dicho por aquí, nosotros tan sólo reproducimos lo que

anuncian los distribuidores (que, como podéis ir comprobando, varía cada mes). Que somos unos mandaos, vaya. Y no hacemos punto. Ni somos bizcos. ¡Ah!, en cuanto a la respuesta a tu pregunta: consulta la primera página de *Cuenta atrás*. Vamos a ver, ¿de quién fue la maravillosa idea de sacar un libro de rutas de MGS cuando todavía no había salido en español, en? Merece que lo/la flagelen hasta sacarle los higados (aquí en Sevilla tenemos dos) por las orejas; ¡vamos hombre/mujer! sacar un libro de rutas antes de que salga en español es un asesinato intelectual.

O sea que insistes con ese tonillo desafiante-chulapón, ¿no? Pues podríamos decirte que la respuesta al tema de publicar guías (en general, sea antes o después de que el usuario pueda ver el juego) te la buscaras tú solito en esta misma sección de un número pasado, pero supondremos que ya la has leído y te daremos una explicación específica y suplementaria a tu pregunta. A diferencia de lo que ocurre con los lanzamientos de los juegos (y MGS es ahora mismo el ejemplo más claro), nosotros si intentamos cumplir nuestras previsiones y, dado que elaboramos el calendario editorial en función de las listas de lanzamientos (fíandonos, aunque sólo hasta cierto punto, de ellas), el Libro de Ruta de MGS se empezó a publicar en el número de abril, que es cuando tendría que haber salido el juego en español. ¡Encima de que tenemos palabra, vas tú y nos buscas las cosquillas!

NO VIENE A CUENTO

Francisco Codorra (Las Palmas de G.C.)

Hay que decirle a Gabriel del Barrio que hay una revista que se llama "Nintendo no sé qué" que es para esos dibujos (mandó en el n° 7 uno que no viene a cuento).

Bueno hombre, tampoco hay que ponerse así. Además, nosotros estamos por el mestizaje. Hablando de dibujos, me moló un montón el de una tal Marta, también en el n° 7. Si te refieres al de *Resident Evil*, a nosotros también nos encantó (al natural lucía todavía más).

TRUCOS POR UN TUBO (O CARTUCHO)

Héctor Sánchez (Via Internet)

Felicitó al diseñador/grafista/maquetador Álex Ortega porque, después de utilizar la técnica del "dare to compare" entre las tropicentasmil revistas de PSX, uno de los puntos fuertes de la vuestra (que no el único) es el que realiza el amigo en cuestión. Estáis en todo, ¿eh? Pues le has dado una buena alegría al chaval.

Creo que os falta tener en consideración cualquiera de esos aparatos maravillosos que se conectan al paralelo de la consola: los GameBuster, el Action Replay, el Datel... Aunque en España están prácticamente por descubrir, en el resto de países civilizados todo el mundo tiene uno. ¿Por qué?

1) Sirve como emulador multisistema, con lo que no es necesario ponerse el chip (comegarantías, jode-consolas, como queráis apo-

PLAYSTATION VS PSX 2

¡Calma todo el mundo! Es lógico que estéis preocupados por el futuro de nuestra gris, pero de momento no parece que la próxima consola de Sony nos vaya a dejar a los usuarios de la gris en la estacada. Hay muchos (y muy buenos) juegos anunciados para Play, y en la feria E3 Sony dejó muy claro que las dos consolas pueden convivir perfectamente en el mercado, las dos en plena forma.

FINAL FANTASY VIII Y 'ER CHIP'

Confirmado: la versión japonesa de *FF VIII* no funciona en consolas modificadas con el chip. Una de tres: o te compras una Play japonesa, o te esperas a la versión española, o compruebas si es cierto lo que un lector asegura este mes en una de las cartas que publicamos.

darlo) para poder jugar al *Elemental Gearbolt* que me trajeron de los USA o al MGS que compré por Internet unos (muchos) meses antes de que saliese la versión PAL. Es decir, para evitar la piratería, porque yo puedo comprar juegos de importación sin joder la consola ni dar dinero a los piratas. 2) Te permite acceder al mismo CD, sin tener un PC, y así poder destriparlo y ver videos que no habías descubierto (como uno de una moto en *FFVII* que no sé de dónde c'j'nes sale) y grabarte la música a cinta, y muchas tonterías con las que echar las horas. 3) Y, la maravilla de las maravillas, los iTRUCOS! Basta ya de miles de C.U.D.R1 + select + oreja derecha. ¿No es más fácil meter una combinación alfanumérica en el cartucho y que se ejecuten siempre? Además, si sabes algo de prg puedes descubrirlos tú mismo. Estas tres razones creo que convencer de su utilidad a cualquiera, porque ante todo estos cartuchos son compatibles entre sí.

Exacto. Y hay otro que tu no citas, pero que para nosotros es el mejor: el Xplorer. Por eso a partir de este mes le dedicaremos un espacio fijo, y publicaremos también códigos para otros cartuchos. Muchos lectores te agradecerán la información que proporcionas en tu carta, así que ¡gracias!

NÚMEROS AGOTADOS

Alberto Martín (Burgos)

He visto en la página de números atrasados que el 2 está agotado. ¿Imprimiréis más copias para poderla pedir?

Nosotros (el equipo de Redacción) hemos intentado que ningún lector que lo pidiera se quedara sin, pero mucho nos tememos que es imposible conseguir copias de un número agotado. Ahora, además del 2, también se ha agotado el 3.

¿Os habéis dado cuenta de que PlayStation Magazine ha aumentado su página de "opiniones" desde que un tocayo mío (Alberto Lucero) dijo que teníamos la sección de cartas más larga de las revistas de la Play?

¿Ah sí, eh? Pues mira quién habla en la siguiente carta...

PROYECTO INNOVADOR

Alberto 'Lucero'

He desarrollado un proyecto de empresa relacionado con el universo PlayStation, pero no tengo el dinero suficiente para llevarlo a cabo. ¿Creéis que hay alguna posibilidad de que Sony me escuche? ¿Cómo me puedo poner en contacto con alguien influyente dentro de la empresa? Pensad que si la cosa funciona, todos los medios del sector podrían colaborar en este innovador proyecto.

¿Megalomanía, egocentrismo, delirios de grandeza? Bueno, por algo se empieza... Tú lo has dicho: por algo se empieza. Llamando al 91 377 71 00 contactarás con la recepcionista de Sony; a partir de ahí, de ti depende que consigas llegar a las personas "influyentes". Ya nos irás contando cómo va. ¡Suerte!



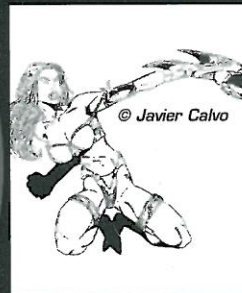
© Fernando Sánchez



© Victor Rotar



© Aarón Navarro



© Javier Calvo



© Esther Muñoz

Nota de Redacción: Si tu carta no aparece en este número, no desesperes; quizá es una de las que han llegado demasiado tarde para ser respondidas este mes y reservamos para el siguiente número de *PlanetStation*.

TRUCOS SOLICITADOS

Con tanto calor estival y tanto rozamiento para probar los trucos, los controladores se nos están empezando a fundir como un vulgar tranchette o una cassette del Fary en el salpicadero del coche. Pero nuestra profesionalidad y pundonor nos obligan a enfrentarnos una y otra vez a clásicos de la sección como *Silent Hill* (¡y van tres!) o *Alundra*.

ACTUA SOCCER

Para obtener el equipo soñado por cualquier presidente de club de fútbol (babiosos incluidos), en la pantalla principal, mantén pulsado R2, L2, Select, ↑ y ←. Bajo la opción de selección tendrás un nuevo y potente equipo llamado Gremlin Showbiz XI.

ALUNDRA

Hemos recibido cientos de llamadas preguntándonos cómo se pasa el enigma de los seis pilares en La Mansión de Hielo del juego *Alundra*. Al parecer, nuestra explicación al respecto en la página 113 del número 8 de *PlanetStation* no era lo suficientemente clara (cosa que demuestra que instalar un mueble-bar en la Redacción no fue una buena idea). Bueno, aunque rectificar sea sólo cosa de sabios nosotros no vamos a ser menos que un erudito de esos, así que ahí va la solución definitiva: Numerad las columnas de la siguiente manera:

Columna de arriba a la izquierda = 1
Columna de en medio a la izquierda = 2
Columna de abajo a la izquierda = 3
Columna de arriba a la derecha = 4
Columna de en medio a la derecha = 5
Columna de abajo a la derecha = 6
Muy bien, ahora haz los siguientes movimientos: columna 3 hacia arriba, columna 2 a la izquierda, columna 1 abajo, columna 4 izquierda, columna 2 arriba, columna 2 a la derecha, columna 3 a la izquierda, columna 6 arriba, columna 6 izquierda, columna 6 arriba y columna 6 izquierda.

BUST A MOVE 2

¿Estás atascado en algún nivel? ¿Hay una pantalla que no deja de tocarte las bolas? *No problem*: el truco de los 29 créditos (aproximadamente, los que ha pedido nuestro grafista al banco para comprarse un piso) te pondrá las cosas fáciles.

Más créditos

En el menú de opciones, presiona ←, →, R1, R2, L2, L1, ↑, ↓. Una cuenta atrás de 30 segundos aparecerá en la esquina superior derecha. Rápidamente, resalta "Credit" y pulsa repetidamente X o ○ para añadir hasta 29 créditos. Recuerda que si vuelves al menú de opciones, volverás a tener la misérrima cantidad de créditos de siempre.

Otro mundo

Cuando el mensaje de "Press Start" aparezca en la pantalla principal, pulsa R1, ↑, L2, ↓. Si lo has hecho de manera adecuada, un pequeño mago verde aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla para confirmarlo. Luego tienes que comenzar una partida, y verás que aparece la frase "Another World" en el margen inferior izquierdo de la pantalla. Selecciona un juego de puzzle regular para tener 27 niveles ligeramente más rápidos y con nuevos fondos.

Más personajes

Comienza un juego en modo puzzle. En la pantalla del mapa (el alfabeto), presiona ←, ←, ↑, ↓, L1+L2+R1+R2. Aparecerá entonces una nueva pantalla de selección de personaje. Selecciona el que más rabia te dé, y pulsa X para continuar. A pesar de que Bub aparecerá en la pantalla del alfabeto, no te preocupes: en el juego controlarás el nuevo personaje.

FINAL DOOM

El agüelico de los shoot'em ups en primera persona tiene más malas pulgas que el mismísimo Fernando Fernán-

Gómez, así que ahí van unas cuantas ayudas para que los monstruos no os envíen a la mi... sería. Los siguientes trucos deben introducirse con el juego pausado.

Armas, municiones y llaves

Pulsa X, △, L1, ↑, ↓, R2, ← y ← para obtener todas las armas, municiones y llaves del nivel en el que estés.

Mapa completo

Pulsa △, △, L2, R2, L2, R2, R1 y □.

Objetos en el mapa

Pulsa △, △, L2, R2, L2, R2, R1 y ○. Todos los objetos, incluidos enemigos, ítems, armas e interruptores secretos aparecerán en el mapa.

Invencibilidad

Pulsa ↓, L2, □, R1, →, L1, ← y ○.

Selección de nivel

Pulsa →, ←, R2, R1, △, L1, ○ y X.

Muros transparentes

Pulsa L1, R2, L2, R1, →, △, X y →.

LA JUNGLA DE CRISTAL

Ahora que se ha anunciado la aparición de una segunda parte del "3 en 1" del videojuego, es un buen momento para darle un repasillo a la inmensa cantidad de trucos que atesoran los tres juegos contenidos en *La Jungla de Cristal*.

LA JUNGLA DE CRISTAL 1

Para introducir los trucos siguientes debes pausar el juego, resaltar la opción para abandonar la partida ("Quit") y mantener pulsado todo el rato R2. Ahora ya puedes pulsar las teclas correspondientes a cada código.

Invencibilidad

Pulsa →, ↑, ↓ y □

Cincuenta granadas

Pulsa →, □, ↓ y ○

Munición

Pulsa ↓, □, □ y →.

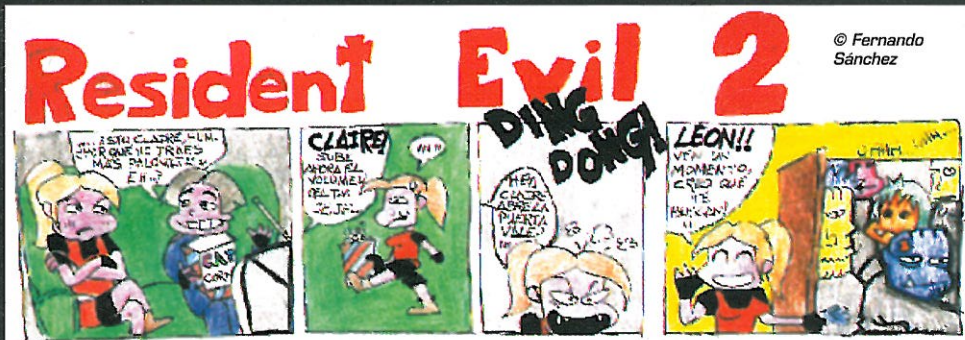
Modo "ellas los prefieren gordos"

Pulsa →, □, □, y ↓.

Objetivos voladores

Pulsa ↓, □, △ y ↓.

Controles al revés



© Fernando Sánchez



© Daniel Floriano



Pulsa →, □, △ y ↓.

Modo esquelético

Pulsa △ x 10 y → x 4.

Modo Lecquio

Pulsa ↓, ○, ○, ↓, △ y ↓. Los tipos con pistola dispararán con la entrepierna.

Muertes extrañas

Pulsa ○, ○, □, □ y →. Los enemigos emitirán sonidos raros al expirar.

Munición infinita y más armas

Pulsa →, ↑, ↓, ↓, □ y →. Repite el código para conseguir más y más armas.

LA JUNGLA DE CRISTAL 2

Pausa el juego, resalta la opción "Quit" y mantén pulsado R2 mientras entras los siguientes códigos.

Mapa e invencibilidad

Pulsa →, ↑, ↓ y □. Ahora pulsa Start y podrás seleccionar la opción "Use Map Editor".

Modo "ellas los prefieren gordos"

Pulsa ←, △, → y ↓.

Modo esquelético

Pulsa ↓, □, △ y ↓.

Munición extra

Pulsa →, □, ←, ○, △ y ↓. 99 misiles y cohetes estarán disponibles.

Modo "todos son iguales"

Pulsa ○, ↓, □, X y □. Todo el mundo tendrá la misma cara.

Invencibilidad

Pulsa ↓, △, → y □.

Obtener una Beretta

Liquida al helicóptero que aparece al principio de nivel. Caerá del cielo una Beretta que tiene el doble de potencia que la pistola normal.

LA JUNGLA DE CRISTAL 3

Pausa el juego, resalta la opción "Quit" y mantén pulsado R2 mientras introduces los siguientes trucos.

Modo "cariño, he agrandado el coche"

Pulsa ←, △, → y ↓ para que los coches sean más grandes.

Invencibilidad

Pulsa ○, ↓, ↓, △, X y □.

Coche levitante

Pulsa →, □, ←, △, X, □ y ↓.

A cámara lenta

Pulsa ←, ↑, ←, ←, □ y ↓.

Nueva vista

Pulsa ↓, ○, ↓ y ○.

A super cámara lenta

Pulsa ○, ↓, ↓, □ y →.

999 turbos

Pulsa ○, ○, □, □, ↓, ↓, X y X.

Vidas Infinitas

Pulsa ←, ○, ↑, ↓, ↓, □ y →.

Cielo nublado

Pulsa ↓, □, △ y →.

Menú oculto

Pulsa →, ↑, ↓ y □ en el controlador 1. Aparecerá un mensaje escrito en la pantalla. Ahora pulsa Start en el controlador

2. Si luego pulsas △ en el controlador 2 podrás variar el tiempo de las misiones. Con ← o → podrás cambiar de nivel. Con □ del controlador 2 reiniciarás el nivel, y dándole a ○ del controlador 2 irás directamente a la siguiente bomba. Repite la primera parte del truco si quieres quitar los mensajes del menú oculto de la pantalla.

MEN IN BLACK

Tras meses y meses de búsqueda hemos encontrado, justo en el momento del cierre de la revista, un truco para este título protagonizado por Will Smith. Vosotros probadlo y, en caso de que no funcione, no olvidéis enviar vuestros improperios a la Redacción. Nuestro redactor pringadill... eh, ultra-profesional Drako se encargará personalmente de ir recortando el truco chungo revista por revista.

Salto de nivel

En la pantalla de opciones pulsa ←, ←, →, ←, →, ←, ←, ← y □.

SILENT HILL

En nuestro tercer capítulo de soluciones dedicado a los acertijos de *Silent Hill* os pondremos al descubierto los entre-sijos del misterio del Zodiaco. Las pistas que os dan son las siguientes: Libra = 2, Piscis = 0, Cáncer = 10, Aries = 4 y una pregunta que reza "¿Qué es lo que no tienen los Piscis?".

Las respuestas cosechadas en la Redacción fueron las siguientes: "Un coche como el mío, ichincha y rascal" (Drako), "Vello púbico" (Holybear), "Sobacos" (Truji), "Un piso hipotecado, isniff!" (Nen) y "un pico de colores como el mío" (Tucán).

Evidentemente ninguna de las respuestas es acertada (¡éstos son nuestros campeones!) ya que la réplica correcta es que los Piscis no tienen extremidades. Por lo tanto la solución al enigma consiste en poner el número de extremidades correctas a los signos que faltan: Sagitario = 6, Tauro = 4, Géminis = 8 y Lecquio = 5... ¡Uy! Mejor olvidaros de este último signo.

SOVIET STRIKE

Si tras la retahilla de trucos que te ofrecemos no eres capaz de acabarte este juego, prueba lo siguiente: coge papel y lápiz e intenta construir una frase con las palabras liebre, cazador y campo. Si tampoco eres capaz... bueno, no estamos seguros de seguir queriéndote como lector.

Blindaje infinito

Entra el password IAMWOMAN. Cuando el blindaje llegue a cero, automáticamente volverá a alcanzar el nivel máximo.

Munición infinita

Entra el password STRANGELUV.

Cuando se te acabe la munición, automáticamente volverá a rellenarse.

Gasolina para hacer doble kilometraje

Entra el password VULTURE.

Gasolina infinita

Entra el password MOUNTADEW o EARTHFIRST. Cuando se te acabe la gasolina, automáticamente volverá a rellenarse.

Cuatro intentos

Entra el password SADISSA.

Intentos infinitos

Entra el password de cualquier nivel, pero pulsa △ en lugar de Start para activarlo. Entra entonces el password ELVISLIVES.

Daño doble

Entra el password DAVEDITHER o DRBENWAY.

Munición y gasolina infinitas e invulnerabilidad

Entra el password MIDNIGHOIL.

Cuando el blindaje, la munición o la gasolina se acaben, automáticamente se rellenarán al máximo.

Munición, gasolina e intentos infinitos

Entra el password FUGAZI. Cuando la munición o la gasolina se acaben, automáticamente se rellenarán al máximo.

Munición, gasolina, intentos y blindaje infinitos

Entra el password THEBIGBOYS.

Cuando la munición, el blindaje o la gasolina se acaben, automáticamente se rellenarán al máximo.

El helicóptero, ese amigo

Entra el password GHANDI.

El helicóptero, ese enemigo

Entra el password ANGRYLOCAL.

Mundo de paz y buen rollo

Entra el password QUAKER.

Secreto navideño

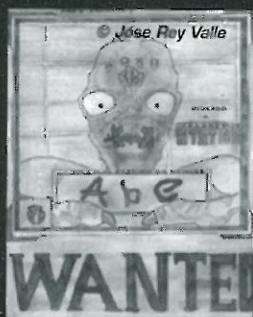
Mira en la esquina sureste del mapa de Crimea para encontrar a Papá Noel y los renos a punto de partir para entregar los regalos. Dispara a los cascabeles sin tocar al vejete o los renos y recibirás una vida extra.

Llévate a Nick Arnold al baño

En el primer nivel, la segunda misión es rescatar a Nick Arnold. Inmediatamente después de hacerlo, vuela hacia tu base y tuerce a la izquierda. Encontrarás una zona de aterrizaje y una chabola, que en realidad es un retrete. Aterrizas ahí, y Nick irá a utilizarlo.

¡Soldados radioactivos!

En el nivel de Chernobyl hay unos enormes pantanos verdes, contaminados de radioactividad hasta la bandera. En ocasiones, encontrarás algunos soldados rondando por allí. Masácralos con la chain gun, y podrás ver cómo de vez en cuando emergen del pantano con un extraño brillo verde.



AL HABLA



© Mikel Fuentes

Y de remate, una de passwords:

Nivel 1: WORSTCASE (si entras NOS-FERATU, podrás jugar con 7 vidas en lugar de 3)
 Nivel 2: GRANDTHEFT
 Nivel 3: GROZNEY
 Nivel 4: CHERNOBYL
 Nivel 5: CIVILWAR

SPAWN

El protagonista del juego (y del cómic) fue brutalmente churruscado, asesinado, enviado al infierno, resucitado y dotado de poderes que, cuanto más los utiliza, menos tiempo de vida le queda. No, si el que vale, vale, y el que no a redactor de Planet.

Saltar nivel

Pausa el juego. Mantén pulsado L1+R1+L2+R2 y presiona △, X, □, ○, ○, ○.

Invulnerabilidad

Pausa el juego. Mantén pulsado L1+R1 y presiona △, △, X, X, □, ○.

Todos los power-ups

Pausa el juego. Mantén pulsado L2+R2 y presiona △, ○, □, X, △, X.

Todos los ítems

Pausa el juego. Mantén pulsado L2+R2 y presiona X, □, ○, △, □, ○.

Invisibilidad

Pausa el juego. Mantén pulsado L1+R1 y presiona □, □, ○, ○, △, X.

Reajustar habilidades físicas

Pausa el juego. Mantén pulsado L1+R1 y presiona X, ○, △, □, X, ○.

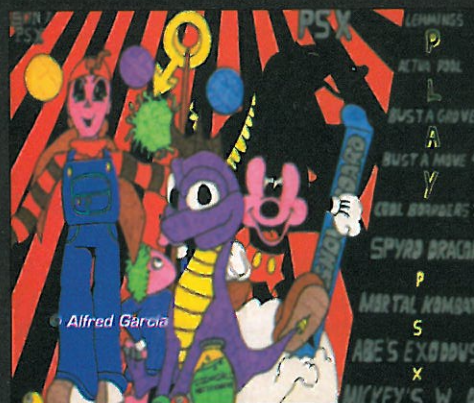
Reajustar habilidades mágicas



© Anónimo



© Luis M. Cuesta



© Alfred García



© Iván Apellániz

© Evelt Medina



EL GANADOR

J. DAVID MARTÍN (BARCELONA)
 se lleva una tarjeta de memoria de 2 MB de marca Blaze

Pausa el juego. Mantén pulsado L1+R1 y presiona △, ○, X, □, △, ○.

Restaurar energía

Presiona L1+L2 durante el juego para ganar energía, eso sí, un número limitado de veces.

WARHAMMER: DARK OMEN

Os ofrecemos una completa gama de trucos para librar al mundo de Warhammer de las hordas de demonios y otros seres de pesadilla que la humanidad creía desaparecidos, como Paco Martínez Soria, Michael Landon o Torrebruno.

Saltarse el capítulo

En el menú principal, presiona R2, R1, L2, R2, R1, R2. Selecciona entonces la opción Resume.

Saltarse una batalla

En la pantalla de despliegue, presiona Select, R1, R1, L2, L2, R1, R2.

Selecciona entonces la opción Resume.

Dinero

En la pantalla de despliegue, presiona Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2.

Selecciona entonces la opción Resume.

Muerte instantánea

En la pantalla de despliegue, presiona Select, R1, L1, R2, R2, R1, R1.

Selecciona entonces la opción Resume.

Recarga rápida

En la pantalla de despliegue, presiona Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1.

Selecciona entonces la opción Resume.

Seleccionar oponente

En la pantalla de despliegue, presiona Select, L2, L2, R2, L2, R1, R1.

Selecciona entonces la opción Resume.

Cabecillas

En la pantalla de despliegue, presiona Select, L2x4, R1, R2. Selecciona entonces la opción Resume.

Todos los trucos

Resalta el libro dentro de la caravana. Mantén pulsado Select y presiona R1, L1, L2, R2.

Ver las secuencias de video:

Grial Negro

En el menú principal, presiona ←, L1, ○, L2, △, R2.

Carnstein y Jewel

En el menú principal, presiona R1, △, R2, R2, □, R1.

Mano de Nagash

En el menú principal, presiona R2, ←, R2, ↑, ↓, ←.

Liber Mortis

En el menú principal, presiona ○, △, □, →, R1, R2.

Victoria

En el menú principal, presiona L2, →, □, →, R1, R2.

Larga Marcha

En el menú principal, presiona R1, L2, △, □, ←, R2.

Ver créditos

En el menú principal, presiona ←, →, □, →, R1, R2.

GAMES UNIVERSAL

ALICANTE

Avda. la Libertad 86
CHE
TEL. 966 67 37 99
Hernán Cortés, 15
TEL. 96 698 07 26
DA
Próxima apertura
EN JUAN (PUEBLO)

CUENCA

C/Avda. Castilla La Mancha 26
TEL. 969 21 40 69

CIUDAD REAL

C/Pedrero baja 23
Junto a Comandancia
TEL. 926 25 39 96

LOGROÑO

c/Cigüeña 36
TEL. 606 550 515

CENTRAL DE PEDIDOS

TEL. 607 19 29 29 **DPTO. FRANQUICIAS**

DISTRIBUCIÓN PARA TIENDA Y PARTICULARES

96 230 52 45

MÁLAGA

C/ de la Cruz 19 bis
TEL. 952 52 66 77
NERJA

ENVÍOS A TODA ESPAÑA, ENTREGA EN 24 H.

GRANADA

Urb. Romero Alpuente, blq. 1 bajo
TEL. 958 86 19 04
BAZA

CASTELLÓN

C/ San Bernardo 10
Junto plaza España
ONDA
TEL. 964 60 35 62

ALBACETE

c/Juan Sebastián el Cano 10b.
Cerca de la veleta
Tel. 967 24 36 56

MADRID

C/Gobernador 83
TEL. 91 891 0574
ARANJUEZ

VALENCIA

C/ Maestro Gozalbo 11
TEL. 96 374 37 92
C/ José Benlliure 100
TEL. 96 355 24 68
C/ Gil Orozco 9
Requena (VALENCIA)
C/ San Juan 36
TEL. 96 217 09 02
UTIEL (Valencia)

¡HA LLEGADO VUESTRA HORA!

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE PLANETSTATION, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

Ninja (1^a parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, LAPD 2000, Duke Nukem: TTK, C&C Retaliation, Moto Racer 2, Medieval, WWF Warzone (1^a parte), Bio Freaks, Soars, Breath of Fire III (2^a parte) y Bomberman World

Tomb Raider III (1ª parte),
Spyro the Dragon, Rogue
Trip, Unholy War, Grand
Theft Auto, Resident Evil,
Bust A Groove, Formula 1 98,
Madden NFL 99,
Ninja (2ª parte) y WWF
Warzone (2ª parte)

Tomb Raider III (2ª parte),
OOT, TOCA 2 Touring
Cars, Cool Boarders 3,
Crash Bandicoot 3:
Warped, Actua Soccer 3,
FIFA '99, Michael Owen's
WLS '99, Soul Blade

Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX



Reportaje Metal Gear Solid
(análisis + avance guía)
G3 Racing, Constructor,
Street Fighter Alpha 3,
WCW/NWO Thunder,
Groc, Devil Dice,
Wild Arms (2ª parte)
Preview Ridge Racer Type 4

Metal Gear Solid (2ª parte),
Reportaje *Juegos de terror*,
Populous: El Principio,
Reportaje *Los mejores
juegos*, The Granstream
Saga, Akui the Heartless,
Tomb Raider II (1ª parte),
Alundra (1ª parte)

Metal Gear Solid (2ª parte),
Driver, SF Alpha 3, Ridge
Racer Type 4, Rollage,
Metal Gear Solid (3ª parte)
Gex: Deep Cover Gecko,
Civilization II, MSH vs. SF
Tomb Raider II (2ª parte)
Alundra (2ª parte)

Monográfico especial: la guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas e ítems secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

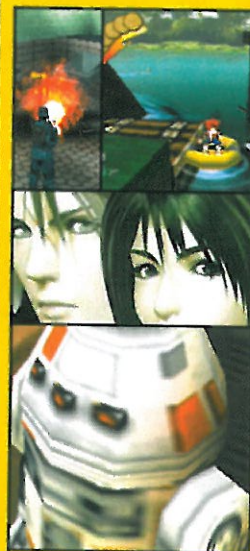
Una pregunta para nuestros lectores más fieles: ¿cuál es la página más fantástica de nuestra revista? ¿Los peores trucos? ¿El cómic? ¿El staff? Nada de eso; no cabe duda de que esta recopilación de fechas de lanzamientos constituye la cumbre de la literatura de ciencia-ficción en *PlanetStation*.

En muchas ocasiones, el retraso en la aparición de un juego no es culpa de su distribuidor en España sino del desarrollador o del editor internacional. Pero no por ello es menos verdad que esta lista es más un catálogo de buenas intenciones que un verdadero calendario.

TÍTULO	FECHA PREVISTA	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
360°	Junio	Cryo	Virgin
Blaze and Blade	Junio	THQ	Proein
Diver's Dream	Junio	Konami	Konami
Guardian of Darkness	Junio	GTI	Virgin
Kagero Deception 2	Junio	Tecmo	Virgin
Legacy of Kain: Soul Reaver	Junio	Crystal Dynamics	Proein
Legend	Junio	THQ	Proein
NBA In the Zone 99	Junio	Konami	Konami
RC Stunt Copter	Junio	Shiny	Virgin
Rugrats - Search for Reptar	Junio	THQ	Proein
Smash Court-Kornokova	Junio	Namco	Sony
Street Fighter Alpha 3	Junio	Capcom	Virgin
Virus	Junio	Cryo	Virgin
Ape Escape	Julio	Fox	Sony
Attack of Saucermen	Julio	Psygnosis	Sony
Capcom Generations	Julio	Capcom	Virgin
Carmageddon	Julio	SCI	Infogrames
Croc 2	Julio	Fox	Electronic Arts
Driver	Julio	GTI	Virgin
Omega Boost	Julio	Polyphony	Sony
Railroad Tycoon II	Julio	Take 2	Proein
Syphon Filter	Julio	989 Studios	Sony
Chocobo	Agosto	Square	Sony
Kingsley	Agosto	Psygnosis	Sony
Kuruchi Finals	Agosto	Sony	Sony
Point Blank 2	Agosto	Namco	Sony
Revolt	Agosto	Acclaim	Acclaim
Shadowman	Agosto	Acclaim	Acclaim
South Park	Agosto	Acclaim	Acclaim
Speed Freaks	agosto	Funcom	Sony
Um Jammer Lammy	agosto	SCEI	Sony
Earthworm Jim 3D	Septiembre	Shiny	Virgin
G-Police 2	Septiembre	Psygnosis	Sony
Las 24 horas de Le Mans	Septiembre	Eutechnyx	Infogrames
Mission Impossible	Septiembre	X-Ample	Infogrames
Mulan Story	Septiembre	Revolution	Sony
Resident Evil 2 (Platinum)	Septiembre	Capcom	Virgin
Silent Hill	Septiembre	Konami	Konami
Star Wars Episodio I	Septiembre	LucasArts	Electronic Arts
This is football	Septiembre	SCEI	Sony
UEFA Striker	Septiembre	Rage Software	Infogrames
Wipe Out: 3	Septiembre	Psygnosis	Sony
X-Files	Septiembre	Fox	Sony
Powerboat 2	Octubre	Prometheon	Virgin
Jimmy White's 2 Cueball	Noviembre	Awesome	Virgin
Viva European Super League	Noviembre	Virgin	Virgin
Dino Crisis	Diciembre	Capcom	Virgin
Rayman 2	2000	Great Escape	Ubi Soft
Messiah	2000	Shiny	Virgin

acceso directo

Final Fantasy VIII	28
Dino Crisis	32
Fighting Force 2	32
Resident Evil 3	33
Gekido	33
Speed Freaks	34
Crash Team Racing	34
Spyro 2	35
GT 2	35
Titanium Angels	36
Wipeout 3	36
Ape Escape	37
Dragon Valor	37
Shadowman	38
Tron Bonne	38
Omega Boost	39
Die Hard Trilogy 2	39
Star Wars Episodio I	40



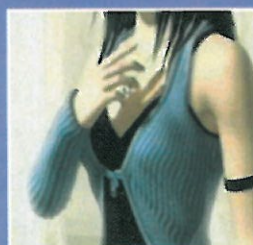
LA LEYENDA CONTINÚA **FINAL FANTASY VIII**

CLOUD FUE UNA NUBE PASAJERA. LOS MAGOS DE SQUARE NOS BRINDAN UN FUTURO ESPERANZADOR CON **FFVIII** Y HACEN UN GUIÑO AL PASADO CON **FF COLLECTION**.

ESTO PROMETE



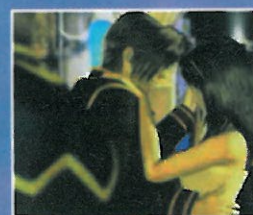
Ea, ea, ea, Edea se cabrea.



Con Vicks Vaporub, primero una en el pecho...



... y luego otra en la espada.



"A ver si me comes un poco más, que te veo 'squalido'."

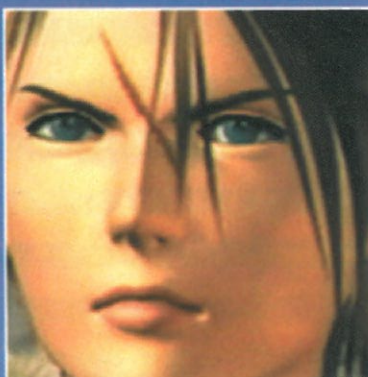
Desarrollador: **SquareSoft**
Editor: **SquareSoft**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Finales de año**

Final Fantasy VIII ha pasado por nuestras manos (la versión japonesa, obviamente) y nos ha hecho soñar despiertos con su mundo de magia, amor, odio, humor, guerra, amistad y tragedia. Tras jugar al primer CD (unas 15 horas) de esta maravilla de Square con la ayuda de una traducción al inglés de los diálogos nipones que hemos conseguido, la Redacción de *PlanetStation* ha llegado a tres conclusiones esenciales:

- 1- Este juego supera de largo la calidad de *Final Fantasy VII*.
- 2- *FFVIII* es el videojuego más perfecto creado para PlayStation, junto con *Metal Gear Solid*.
- 3- La única manera de conseguir que nuestros redactores vuelvan a trabajar (ya nos entendemos) es guardar y cerrar bajo llave nuestro ejemplar nipón de este magno RPG y echar la llave, vía WC, a las procelosas aguas del alcantarillado. O sea: ¡este juego engancha más que un cóctel televisivo de "Cristal", "Topacio" y "Los ricos también lloran"!

Dudamos que unas cuantas líneas de texto y una colección de imágenes estáticas sean suficientes para transmitir el torrente de sensaciones que alberga en su interior *Final Fantasy VIII*, pero al menos intentaremos ofreceros un pequeño anticipo de las maravillas que podréis experimentar en un futuro esperamos que no muy lejano.

Lo primero que nos ha dejado boquiabiertos es la calidad de las secuencias de video (y en pantalla grande, tal como las vimos en el E3, ya ni te cuento...). La introducción del juego, en la que vemos combatir en un duelo de gunblades a Seifer y a Squall, tiene una fuerza y una belleza que, para nuestro gusto, supera a todo lo visto hasta el momento en la saga *Final Fantasy*.



Tras este trepidante punto de partida nos introducimos en el juego propiamente dicho y comprobamos que, efectivamente, los personajes han cambiado de look: ya no son

cabezones *superdeformed* sino que ahora se presentan en pantalla con una apariencia mucho más estilizada. Este cambio, en principio bastante nimio, dota de mucha más coherencia al juego, ya que nos ahorra la molesta esquizofrenia que sentíamos en *FFVII* cuando veíamos a Cloud y compañía en dos estilos gráficos totalmente diferentes.

Al darnos un garbeo por la academia militar en la que vive Squall, el protagonista, comprobamos que la ambientación del juego es para quitarse el sombrero. Los estudiantes conversan entre ellos, pasean y tienen un comportamiento totalmente creíble. Esta atención al detalle no sólo afecta a la academia; las calles de las ciudades, por ejemplo, también están llenas de vida y de tráfico.



ESPECIAL FINAL FANTASY

ECHANDO UNAS MANITAS...

FF VIII cuenta con un subjuego de cartas al que podremos acceder tras retar a una partidilla a ciertos personajes que encontraremos durante nuestra aventura. Al parecer, la gracia consiste en que algunos de estos naipes son canjeables por elementos que nos serán de utilidad en el juego principal. Ya os informaremos mejor de todo esto cuando tengamos la versión inglesa porque de momento su mecánica nos ha parecido tan inaccesible como el guión de la película *Dune*.

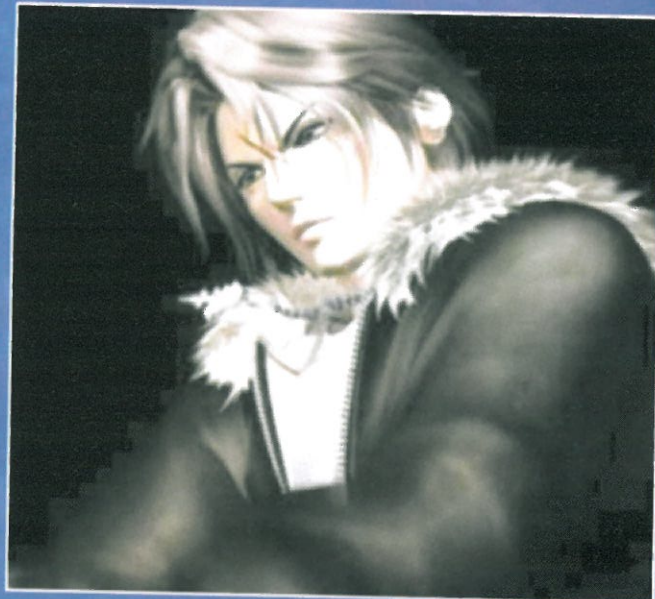


Al cabo de unos minutos engañosamente apacibles, la jugabilidad empieza a brillar con luz propia a partir del momento en que realizamos nuestra primera misión de importancia: luchar en la ciudad de Dollet contra el ejército de Galbadia. Es en este momento cuando uno puede apreciar realmente lo maravillosos que son los fondos renderizados del juego y ver cómo los personajes de su equipo están dotados de unas texturas de lujo (olvidate de los colores chillones de antaño). A lo largo de la misión, la acción va creciendo en intensidad hasta llegar al frenético desenlace en el que eres perseguido por una especie de araña mecánica gigante. Cuando veas la secuencia de video

que pone punto final a la misión, te aseguramos que nada ni nadie será capaz ya de separarte de este juego.

FINAL FANTASY WARS

Y si la jugabilidad y los gráficos han mejorado ostensiblemente, lo mismo podemos decir del argumento del juego. Lo que más nos ha llamado la atención es que la trama guarda un curioso parecido con el de la saga *Star Wars* gracias a la aparición estelar de Seifer, uno de los personajes más carismáticos de la aventura. Al principio Seifer es un compañero de Squall en la academia militar, pero a causa de su comportamiento individualista y desquiciado, no consigue graduarse. Entonces el inestable Seifer cae bajo el influjo de la



malvada Edea —la mano negra que mueve los oscuros intereses de la nación de Galbadia— y se convierte en una especie de Darth Vader en versión nipona.

Square ha acertado de lleno en su decisión de centrar la acción en seis o siete personajes principales dotados de una compleja personalidad, ya que esto evita la sensación de estar ante una galería de personajes más o menos planos. Nuestros favoritos son el mencionado Seifer y la bella Rinoa, que se ganará tu corazón en cuanto irrumpa por primera vez en la historia, concretamente en la fabulosa secuencia del baile de graduación.

Tampoco queremos entrar en detalles específicos de la historia para no estropearos las sorpresas, pero, tan sólo para que os hagáis una idea de lo compleja que es la línea argumental, os explicaremos un pequeño detalle. En algunos momentos concretos del juego, Squall entra en trance y ve en sueños la historia paralela de Laguna, un soldado del ejército de Galbadia. Gracias al punto de vista de este personaje descubrimos que no todos los galbadianos son tan malos como parecen...



Todos los malos empiezan por "s": Seifrot, Seifer, Sor Citroën...

¡YO TE INVOCO!

En *Final Fantasy VIII* podrás invocar Guardian Forces prácticamente desde el principio, aunque a la mayoría de ellos deberás encontrarlos a lo largo de la aventura. Junto a viejos conocidos como Ifrit, te encontrarás a nuevos fichajes como los divertidos Brothers.



ROBOS POR TURNOS

Los combates por turnos, aparte de recibir un generoso lavado de cara en el aspecto gráfico, también ha sufrido importantes cambios en su desarrollo. Ahora ya no hay puntos de magia y esferas de materia, sino que los conjuros los robaremos de los enemigos con la función *draw* y los utilizaremos luego según nos convenga. Además, los espectaculares Guardian Force —los monstruos de las



"¡Patxi, leñe! La próxima vez te depilaré las cejas a tu madre."



"Eh, tío, échame algo, que desde que dejé de hacer anuncios de Marlboro vivo mu' malamente."



Los auténticos hombres visten de negro, que adelgaza.



El nuevo uniforme de los Barcelona Dragons lo ha diseñado la Agata Ruiz de la Prada.



"El parte de hoy indica la aproximación de un anticiclón chubascoso..."

invocaciones— son unos miembros más de tu equipo, tienen puntos de vida y pueden morir. Lo más curioso es que, en principio, tus personajes sólo pueden realizar ataques físicos; si quieres robar y ejecutar magias e invocaciones, deberás asignar como mínimo un Guardian Force a tu combatiente. A nosotros nos ha gustado el nuevo sistema de lucha, aunque está claro que si odias los combates por turnos, esta parte del juego te continuará dejando frío.

¿QUÉ SERÁ, SERÁ?

De momento, esto es todo lo que te podemos decir de un gran juego del que sólo hemos podido disfrutar en un ininteligible idioma, lo cual nos ha impedido avanzar con la soltura que queríamos (por suerte, está confirmadísimo que Sony lo traerá a España traducido al cristiano). Pese a

VIAJAR, ¡QUÉ PLACER!

Aunque sabemos de buena tinta que en el juego hay multitud de vehículos que todavía no hemos visto, podemos enseñaros ya una amplia colección de trastos con los que viajar por el mundo de *Final Fantasy VIII*. De momento, el que ha gozado de un mayor protagonismo es el tren, a bordo del cual debemos cumplir una misión que consiste en secuestrar al presidente de Galbadia. También podemos alquilar coches para desplazarnos por el mapa poligonal del juego y, lo mejor de todo, ¡pillar el autobús para no tener que patearte la ciudad.



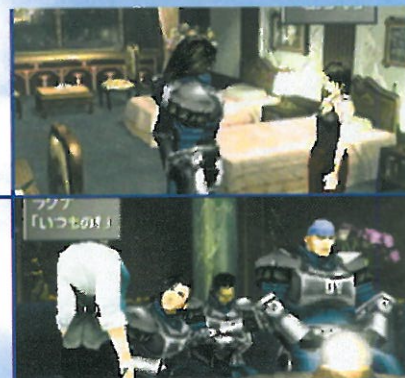
todo, tras ver una cuarta parte de la historia te garantizamos que hemos vivido momentos dignos de pasar a la antología del videojuego por derecho propio. Y si no nos crees, espera a ver el increíble final del primer CD, en el que deberás eliminar a la bruja Edea en medio de un fastuoso y tétrico carnaval. La adrenalina recorrerá tu cuerpo cuando te enfrentes por primera vez a esta pérfida mujer y a su guardaespaldas, que es ni más ni menos que tu excolega Seifer. Y esto es sólo el principio... No nos atrevemos ni a imaginar las sorpresas que encierran los tres



CD que nos quedan por ver. (¡Por favor, que alguien nos devuelva la llave del maldito armario donde encerramos este juego!).

HAY ALGUIEN AL OTRO LADO

En dos momentos del primer CD, Squall pierde el conocimiento y experimenta en sueños las vivencias de Laguna, un soldado del ejército de Galbadia. El bueno de Laguna es un golfo que está más interesado en ir de copas con sus amiguetes y en ligar que en invadir países y rebanar cuellos inocentes. Eso sí: como conquistador tiene la misma habilidad que el redactor Drako limpiando el coche (es decir, nula). No en vano protagoniza una de las escenas más tronchantes del juego cuando, en pleno flirteo con una pianista, sufre una terrible rampa en la pierna —provocada por los nervios, claro está— que da al traste con su plan de "acoso y derribo". Suerte que el chico es bastante guaperas (evidentemente, nos referimos a Laguna y no a Drako) y la cosa tiene arreglo...



LOS VIEJOS ROLEROS NUNCA MUEREN

FINAL FANTASY COLLECTION

ESTO PROMETE

Desarrollador: **SquareSoft**
 Editor: **SquareSoft**
 Distribuidor: **Eso nos gustaría saber**
 Lanzamiento: **¡Ojalá!**

Toda leyenda tiene un inicio. SquareSoft ha aprovechado el lanzamiento japonés de su última obra maestra para demostrarnos que antes de *Final Fantasy VII* —la primera entrega de esta saga para PlayStation— existieron RPG que fueron, si no mejores, como mínimo tan buenos como los dos títulos que hay para la gris. *Final Fantasy Collection* permite —aunque sólo en Japón (al menos de momento)— disfrutar a los mandos de la Play de la cuarta, la quinta y la sexta parte de la serie que tantos éxitos cosechó en sus versiones para Super Nintendo. Todo ello, a lo grande: los tres CD vienen en una elegante caja desplegable de cartón, y para la ocasión se han diseñado unas increíbles secuencias introductorias y finales que realzan la ya de por sí elevada calidad de estos míticos juegos de rol.

REVELACIÓN, CONFIRMACIÓN, CONSAGRACIÓN

No os dejéis engañar por las imágenes que acompañan a este texto: tras estas 'antiguallas' gráficas se esconden tres joyas que hicieron disfrutar durante años a millones de personas. Del mismo modo que se han respetado los elementos técnicos, tampoco han sido modificados el resto de ingredientes: la jugabilidad, los personajes, los argumentos y demás no han perdido ni un ápice de su autenticidad.

Final Fantasy IV fue uno de los primeros lanzamientos para SNES, allá por 1991. Contaba con un argumento sólido y unos personajes bastante trabajados. El protagonista era un caballero oscuro que,



tras rebelarse contra su rey y maestro, iniciaba su guerra particular para acabar con la explotación de cristales vitales para el planeta. Las visitas a diferentes pueblos, un inframundo que corría bajo la superficie del universo principal, muchísimas mazmorras e incluso un viaje a la luna fueron algunas de las claves del éxito de esta leyenda de los videojuegos.

Siguiente parada: finales de 1992. Inexplicablemente, la quinta parte de la serie nunca hizo acto de presencia más allá de las fronteras niponas (quizá los japoneses pensaron que un juego de esa talla no debía compartirse con el resto del mundo). El caso es que técnicamente la cosa mejoró muchísimo, amén de la inclusión de nuevas invocaciones o elementos; los trabajos, por ejemplo, permitían que los personajes ganaran nuevas habilidades.

Pero dos años más tarde, con *Final Fantasy VI*, llegó el escándalo. De hecho, esta entrega ha sido tildada por los puristas no sólo como la mejor de la serie, sino como el mejor RPG para consola de todos los tiempos. Una vez más, el argumento era épico. Hace miles de años,

una guerra entre magos devastó por completo el planeta; tras una lenta recuperación, la civilización vuelve a levantar cabeza sólo para darse cuenta de que otra hecatombe se cierne sobre ella. Obviamente, nuestra misión consistirá en evitar el resurgimiento de este caos y detener los planes del misterioso ser que pretende asolar de nuevo nuestra tierra. Sin embargo, conforme se desarrolla la historia notamos que el tono dista bastante del de los títulos anteriores: los personajes y las situaciones gozan de un peculiar sentido del humor que los diferencia de las amargas existenciales de sus antecesores. Pero, entre toda la amalgama de elementos brillantes, sobresale uno en particular: la música. Sin duda alguna, *Final*



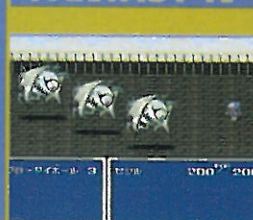
Final Fantasy fue un mundo plano en su día.

Fantasy VI cuenta con la mejor banda sonora de la serie, superando incluso a la octava entrega (esa que protagoniza un tal Squall). No en vano, además de las nuevas *intro* y *extro*, Square ha incluido en esta versión para la Play otra secuencia de vídeo con el fondo musical que ambienta la sublime escena de la ópera del mismo *Final Fantasy VI*.

¿Y NOSOTROS QUÉ?

Final Fantasy Collection sería un título imprescindible para cualquier rolero... si no fuera porque resulta bastante improbable que llegue a nuestro país. Está previsto que salga en Estados Unidos con el título *Final Fantasy Anthology*, aunque, por algún motivo desconocido, esta edición no contendrá el cuarto capítulo de la saga. Así pues: tirón de orejas final a Square por privarnos de este pequeño pedazo de historia de los videojuegos (¡Europa también existe!), y magna ovación por el homenaje que se han permitido.

FINAL FANTASY IV



FINAL FANTASY V



FINAL FANTASY VI



¡OH, SOOOLE MIO!

Lo más representativo de estas versiones es, sin duda alguna, la escena de la ópera de *Final Fantasy VI*. Aquí sólo podemos ofreceros las imágenes, pero si tenéis la oportunidad de ver y escuchar esta secuencia, no os la perdáis. Sencillamente sublime.



TYRANT-NOSAURUS REX DINO CRISIS

ESTO
PROMETE

"¡Eh! A mí no me hablen en chino."



¿Eso es la pierna de la chica o este es un Lecquius Rex?

Con esta piba nosotros
Diríamos Sí a la CRISIS.

Desarrollador: **Capcom**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **¿Navidades?**

Tras ver la versión jugable de *Dino Crisis* que presentó Capcom en el E3, ya no queda ninguna duda: este título será lo más grande que ha pasado sobre una PlayStation desde que nuestro redactor Holybear se sentó sin querer encima de nuestra queridísima gris (R.I.P.). O mucho nos equivocamos, o este juego es el principio de una nueva saga de *Survival Horror* que creará más adeptos —y terror— que *Médico de Familia* y *El Super* juntos.

Viendo las pantallas podrías pensar que esto no es más que un *Resident Evil* con lagartos sobrealimentados en lugar de zombis, pero os podemos asegurar que cuando echéis una partidilla a este juego experimentaréis todo un



"Si no sabes tranquilizarte tómate una reptila".

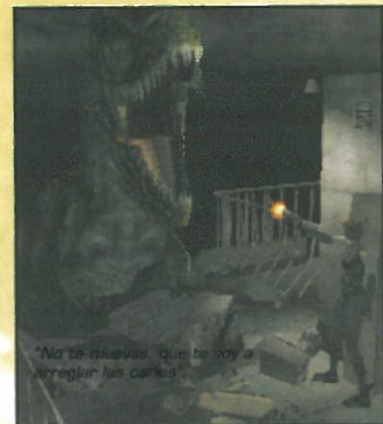
torrente de nuevas sensaciones por muchos seres de ultratumba que hayáis descuajaringado en el pasado. Si los juegos de Leon, Claire, Jill y compañía ponían énfasis en el horror, *Dino Crisis* hace hincapié en la supervivencia a cualquier precio. Los velocirrautores, T-Rex y demás bichos se mueven con una soltura y una furia pasmosa, por lo que cualquier paso en falso por parte del sufrido jugador puede acabar en un banquete prehistórico.

Aquí la rapidez de movimientos y la táctica de echar a correr gritando "Miyamoto el último" son la norma, recreando el ambiente de nervios a flor de piel típico de películas como *Alien* o *Jurassic Park* (la referencia cinematográfica más obvia del juego). Se acabó la rutina "camino, ahora me paro, saco la pistola, dejo al zombi tieso y abro la puerta": en *Dino Crisis* correrás perseguido por una auténtica jauría de reptiles mientras tienes desenfundada la escopeta para dejar tiesa a la primera lagartija que se cruce en el camino. De todas maneras no todo será correr y

disparar ya que Regina, la bella protagonista —¡quién fuera reptil para echárselo al cuello!—, también encontrará diversos puzzles y objetos de utilidad diversa que sirven para dar algo de variedad y profundidad al juego.

POLÍGONOS A GO-GÓ

El juego tiene una estética a lo *Resident Evil 2* aunque, como el entorno es poligonal y no renderizado, ahora la cámara no es tan estática y además los tiempos de carga no son tan pesados. Respecto a los dinosaurios sólo podemos decir que tienen una pinta estupenda y que



se mueven con tal velocidad y realismo que te obligarán a asegurarte que es una vetusta PlayStation lo que tienes conectado a la televisión y no una máquina de 128 bits. Si el azar y la censura lo permiten, éste será, sin lugar a dudas, uno de los juegos del año.

ESTO
PROMETE

LA FUERZA LUCHADORA GOLPEA DE NUEVO FIGHTING FORCE 2



"Maldita fabada..."



¡Menuda porteria!

Desarrollador: **Core Design**
Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Finales de año**

¿No querías caldo? Pues toma dos tazas. Parece que alguien se ha dado cuenta (¡por fin!) de la carencia de beat'em-ups 'callejeros', y en el E3 dos compañías han aprovechado para presentar sendos juegos de este tipo. Gremlin lo ha hecho con *Gekido*, que debe de andar por esta misma sección, y el que nos ocupa es la apuesta de Eidos.

Se trata, nada más ni nada menos, que de la segunda parte de aquel *Fighting Force* que tanta adrenalina nos ayudó a

descargar hace unos años. Para los despidados recordaremos que este juego de lucha retomaba elementos de viejas glorias como *Double Dragon*, por lo que la cosa consistía en machacar con nuestros puños a cualquier señor con ganas de bronca que nos impidiera el paso.

En *Fighting Force 2* se ha logrado mantener la misma mecánica, pero además se han introducido algunos elementos de aventura. Sin llegar a la altura de *Metal Gear Solid* —tampoco es su intención—, en algunas ocasiones tendremos que ser sigilosos para acceder a determinadas áreas fuertemente vigiladas y estudiar los pasos a seguir antes de hacer una espectacular entrada a lo 'yo contra todos'.



Pero que no se preocupen los puristas: la parte de tortas puras y duras ha sido ampliamente mejorada con nuevas animaciones, movimientos, estilos de lucha y toneladas de armas capaces de causar politraumatismos incompatibles con la simple actividad de respirar. Es decir, casi tan mortales como la espera que se impone hasta el lanzamiento de *FF 2*.



Station
Nº 9 JULIO 99

DEVÓRAME OTRA VEZ RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Desarrollador: **Capcom**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Navidades**

Resident Evil 3: Nemesis ha sido, sin duda, una de las grandes novedades presentadas en el E3, tanto por la expectación que ha suscitado entre la legión de fanáticos de la saga como por la indudable calidad que atesora el juego. Una cantidad enorme de zombis, enemigos y personajes nuevos, una trama intrigante y unos escenarios renderizados aun más ricos y detallados que en los títulos anteriores componen un cóctel explosivo de horror que seguro que no defraudará.

El juego nos sitúa 24 horas antes de los hechos que acontecen en *Resident Evil 2*, cuando Jill Valentine decide dimitir como miembro de S.T.A.R.S. tras convencerse de que no hay plus de peligrosidad en el mundo capaz de compensar lo que sufrió en la primera parte de la saga. Al intentar abandonar Raccoon City para emigrar a la vieja

ESTO
PROMETE



Europa, Jill descubre con horror que la ciudad ha sido invadida por zombis, vendedores de enciclopedias, políticos en pre-campaña electoral y demás devoradores de cerebros humanos.

Al parecer, antes de lograr su objetivo de pirarse, Jill cae gravemente herida y se queda inconsciente, tras lo cual despierta justo en el punto en que acababa la segunda entrega de la serie. Por suerte, durante su camino encontrará algún aliado: Carlos Oliveira, por ejemplo, es un joven mercenario sudamericano que hace su debut dentro del *survival horror* en este juego.

NEMESIS: ARMADO Y PELIGROSO

En un alarde de perfeccionismo, Capcom ha aumentado considerablemente la gama de los zombis, y ahora los encontrarás de todos los tamaños y complejiones. Es todo un espectáculo

ver cómo se reúnen en pantalla los grupitos de entre ocho y diez zombis, todos diferentes entre sí pero todos con un mismo objetivo: degustar tus higadillos.

Sin embargo, la mayor novedad de esta tercera parte es la aparición de una nueva criatura. Su nombre es Nemesis y será tu mayor pesadilla porque, a diferencia de los demás pobladores de *Resident Evil*, da claras muestras de inteligencia. Aunque a primera vista puede parecer un Tyrant de segunda regional, esta entrañable abominación de la ciencia llamada Nemesis es capaz de correr detrás de ti aunque te escabullas a través de las puertas. Pero lo peor de todo es que es mucho más rápido que tú y, para acabarlo de rematar (sobre todo a ti) iba armado con un bazooka! Un nuevo reto que nos deja con la duda: ¿se habrán unido los zombis a la causa de Charlton Heston y su Asociación Nacional del Rifle?



Quando el grajo vuela bajo, de zombis hay un buen fajo.



"Beboso, ahora verás como actúa una auténtica Jill y Jill".



"¡Que no, caray, que no te presto mi bici!".



Pues eso.

GEKIDO TORTAS DE ANDAR POR CALLE

Desarrollador: **Gremlin**
Editor: **Gremlin**
Distribuidor: **Infogrames**
Lanzamiento: **Finales de año**

Muchos de vosotros recordaréis con nostalgia juegos como *Double Dragon*, *Final Fight* o *Renegade*. De hecho, este tipo de beat'em ups en los cuales tenías que pulirte a todos los pandilleros vivientes que se nos cruzaran siempre han tenido una gran aceptación entre los jugadores. La pregunta entonces es: ¿por qué los amantes de este género sólo podemos jugar en PlayStation con *Fighting Force*, o el modo *Tekken Force* de *Tekken 3* y poco más? Gremlin está resuelta a acabar con esta situación, y

está desarrollando un prometedor beat'em-up de estas características: *Gekido*.

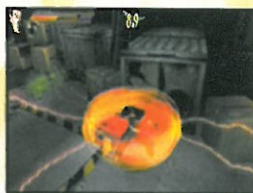
A la hora de aporrear pandilleros, el argumento es lo de menos: en esta ocasión, un antivirus informático ha cobrado vida, y amenaza la existencia humana. Un grupo de agentes especiales han de detenerle utilizando tan sólo sus puños y su chulería. Con este fin, tendremos que avanzar por unos escenarios en 3D totalmente machacables mientras nos encargamos de las hordas de enemigos afines al antivirus Pegasus. Con un control bastante complejo para este tipo de juegos, cada personaje contará con movimientos propios, que podrá mejorar conforme avance en el juego. Combos,



ataques en equipo y multitud de armas nos servirán para abrirnos paso en este furioso beat'em up, que promete ser uno de los mejores en su categoría (lo que no parece tan difícil, porque hay tan pocos juegos así...).



La versión 90's de El Equipo A.



"Creo que no debí comer tantas anguilas."

SUPER FREAKARIO KART SPEED FREAKS



Tanto 'speed' no les puede sentir bien ni a los más 'freaks'.



"A su izquierda, noria" "Yo-río cuando me da la gana, oiga."



Parece que por fin si movieron el barco de Chanquete.

Desarrollador: **Funcom**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Agosto**

Ni flamantes deportivos, ni conducción realista, ni coches a los que se les rompe la junta de la trócola al primer golpe. *Speed Freaks* nos propone controlar simplemente un volante y cuatro ruedas, adoptando el papel de un monstruito cabezón. Con una estética claramente inspirada en los dibujos animados, este divertido juego de carreras se presenta como una desenfadada alternativa a los simuladores clásicos.



Los más avezados ya habréis notado las similitudes entre este título y cierto 'simulador' de karts para la gran N, en el que un fontanero bigotudo y su hermano Luigi quemaban rueda en unos coloridos escenarios. Por lo que hemos visto, *Speed Freaks* es quizá el juego que mejor ha conseguido imitar a esta joya de la competencia, con gráficos brillantes y alegres, circuitos desmadrados y unos personajes cabezones sacados del cubo de experimentos fallidos de un laboratorio genético.

De hecho, el mayor atractivo reside en estos *freakies* de la conducción. A la hora de jugar no elegiremos vehículos, sino personajes, cada uno con sus propios pros y contras. Mientras que otros títulos nos ofrecen el máximo detalle en los artilugios que conduciremos, en *Speed Freaks* se han cuidado al máximo los gráficos y animaciones de sus protagonistas. Para ello, se han reducido los karts a la mínima expresión: cuatro ruedas separadas y un volante, sobre los que se encuentra 'suspendido' el conductor de turno, haciendo toda suerte de monerías y gestos extravagantes.



Aunque la versión definitiva tiene todavía algunos elementos que depurar, promete una jugabilidad más que notable. Los circuitos por los que nos moveremos no están estrictamente cerrados, y en ocasiones podremos dedicarnos a 'buscar' el camino que más nos convenga. A todo ello hay que sumar los correspondientes *power-ups* como misiles teledirigidos o pegamento, y diversos modos de juego, que prometen la participación de hasta 4 jugadores. Esperemos que con la llegada de *Speed Freaks*, podamos pasar la mano por la cara a ese afortunadísimo amigo que no deja de dar la lata elogiando las virtudes de *Mario Kart* para su consola 'tecnológicamente superior'.

LA CRASHRRERA DEL SIGLO CRASH TEAM RACING



Crash ya tiene el carnet M-Internacional (de Marsupiales).



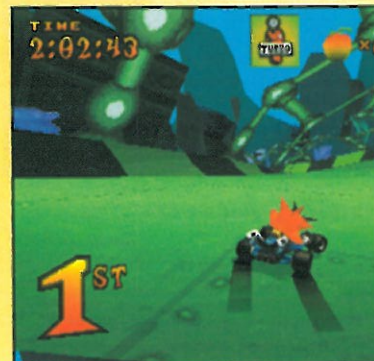
¡Por fin podrás kartearte con tus amigos mediante la Play!



Tablones Lejanos: un tributo a Almodóvar

Desarrollador: **Naughty Dog**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Finales de año**

En el mundo PlayStation hay dos personajes que cada año vuelven a nuestra casa por Navidad: la neumática Lara Croft y marsupialoide Crash. Este año, para variar un poco, nuestro Bandicoot favorito abandonará las plataformas y se montará en un kart para protagonizar un trepidante juego de carreras. De momento, lo que más nos ha llamado la



atención de *Crash Team Racing* es su modo de juego para cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida (con ayuda de un multi-tap) que, por lo visto en el E3, funciona con una suavidad más que aceptable. Aunque esta opción no es muy original —*Speed Freaks* también la incluye— la posibilidad de compartir la diversión con tres amiguetes más siempre es un gran aliciente.

Gráficamente el juego mantiene el *look* de dibujos animados típicos de la saga y los personajes —a diferencia de, por ejemplo, *Mario Kart 64*— son completamente poligonales. La mayoría de participantes en la carrera provienen de los anteriores juegos de Crash (Coco, Dr. Neo Cortex, Ripper Roo, Tiny...), aunque en esta ocasión se presenta en sociedad otro científico *facinerioso* que pretende acabar con el mundo tal como lo conocemos: el Dr. Nitros Oxide. Este chiflado ha inventado una máquina llamada Hyper Activator, con el cual pretende acelerar el continuo espacio-tiempo convirtiendo las horas en minutos y los días en horas (imaginad el desastre, isólo tendríamos un par de segundos



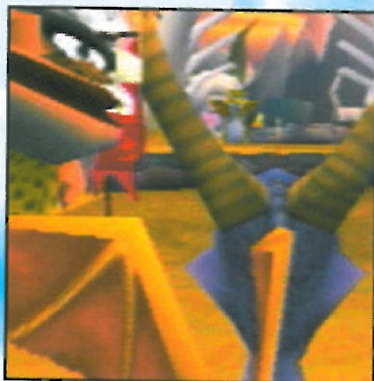
para ir al retrete durante los anuncios televisivos!).

Naughty Dog ha dotado al juego con un suculento apartado de opciones que incluyen cinco modos de juego diferentes (historia, versus, batalla todos contra todos, time trial y Grand Prix), así como diversas posibilidades para ajustar los vehículos al gusto del usuario. Por supuesto, no faltan los típicos *power-ups* de este tipo de juegos, que incluyen las viejas cajas de nitro, cronómetros que ralentizan al líder de la carrera, bombas y turbos. Vamos que *Crash Team Racing* promete diversión a raudales y puede ser un estupendo bicarbonato para soportar las pesadas digestiones de las fiestas invernales.

DATE UN RE-SPYRO SPYRO 2

Desarrollador: Insomniac Games
Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Lanzamiento: Habrá que espyrar...

Incluso los dragones de color púrpura necesitan unas vacaciones de vez en cuando. Sobre todo después de derrotar



al mismísimo Gnasty Gnorc. O al menos eso pensaron los dragones mayores del mundo de Spyro cuando abrieron un portal para lanzarle a una fantástica playa en la que descansar. Todo pintaba muy bonito pero, evidentemente, algo tenía que salir mal para que Spyro se pudiera ver involucrado en una segunda parte del magnífico plataformas 3D que tanto nos entretuvo las pasadas Navidades (verle tomar el sol durante horas hubiera sido bastante aburrido, ¿no crees?).

Los gamberros de Insomniac se las ingeniaran para que, en lugar de aparecer en las paradisíacas Orillas del Dragón, el reptil diera con sus cuernos en las extrañas tierras de Avalar. Un territorio con sus

correspondientes gentes oprimidas, monstruos pululantes y malo malísimo final, el mago Ripto.

CORAZÓN DE DRAGÓN

Salvo en el título, todo parece indicar que Insomniac se ha devanado bastante los sesos para hacer de este *Spyro 2* algo más que una simple secuela. Para empezar, el tiempo no ha pasado en vano por nuestro dragoncete —que ya es un año mayor— y ahora ha aprendido, entre otras cosas, a nadar. Además, si disponemos de dinero suficiente, durante el juego Spyro podrá tomar clases de ciertos lugares que le enseñarán a hacer otras monerías tales como volar, trepar por las paredes o matar enemigos a cabezazos.

También tendrás que recoger joyas, pero ahora no serán simples puntos que deberemos acumular sino que, gracias a ellas, podremos activar diversos power-ups con los que realizar increíbles maniobras: supersalto, supercarga, supervuelo, superdisparo, superescudo, superllama,



"Esto lo hago yo hasta con los ojos cerrados."

superbomba y supercongelación. Todo muy súper-súper, de verdad, oyes.

Pero, por encima de todo, lo que se ha intentado con esta secuela es incrementar la dificultad del juego original. Todos aquellos que alardeaban de pasarse *Spyro the Dragon* con una mano y los ojos cerrados mientras se comían el bocata con la otra lo tendrán más difícil para marcarse un *Pegote 2*. En cada uno de los niveles habrá que cumplir dos objetivos: uno principal y otro secundario. Aparte de superar una serie de puzzles o misiones 'básicas' que nos franquearán el acceso a la siguiente pantalla, para pasarlos el juego completo tendremos que buscar y rebuscar en cada uno de los 30 niveles para cumplir también los objetivos secundarios. De este modo obtendremos las preciadas runas que nos permitirán decir que no nos hemos dejado nada por hacer.

Mundos completamente nuevos, más de 100 personajes inéditos, más y mejores movimientos, dragones y mazmorras. Todo ello en la segunda parte del —por el momento— mejor plataformas de nuestra gris. Esperamos su lanzamiento echando chispas.



Dhalsim se ha puesto muy lila últimamente...



"Spyro, me pica la cabeza."
"¿Ah, sí? ¿En qué kilómetro?"



El dragón Spyro(mano).

LLEGA EL PLAN RENOVE GRAN TURISMO 2

Desarrollador: Polyphony Digital
Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Lanzamiento: Finales de año

La continuación del juego de coches más vendido del mundo PlayStation no supondrá un enorme salto cualitativo a nivel técnico, al menos a juzgar por la demostración que se vio en el E3. Da la impresión de que el motor del juego es más o menos el mismo que el de la primera parte, aunque un poco más pulido. Mientras que otros juegos de conducción tienen más curvas que la Schiffer para ocultar la aparición súbita de polígonos en el horizonte, *Gran Turismo 2* tiene

unas increíbles rectas en las que no hay ni un atisbo del famoso efecto pop-up.

Lo único que han mostrado al público los responsables de Polyphony Digital es un circuito y un par de coches, pero ya podemos asegurar que este nuevo título mantiene el realismo en la conducción que hizo famoso al primer juego. Incluso nos atreveríamos a afirmar que ahora es necesario utilizar una estrategia mucho más elaborada para ganar a los escurridizos contrincantes controlados por la consola.

Pero, sin duda, el mayor aliciente de esta secuela para los usuarios es la impresionante nueva lista de coches. En el E3 se confirmó la presencia de las



siguientes marcas y modelos: Rover Mini Cooper, Volkswagen Beetle, Pontiac GTO, Dodge Charger, Ford Focus, Mercedes SLK Kompressor, Peugeot 406 Coupe y varios Ferrari. Aunque aún no se ha anunciado una lista definitiva de vehículos, que nadie espere encontrar ningún Porsche en el juego porque, al parecer, esta marca alemana ha firmado una licencia exclusiva con Electronic Arts. No, aún no se sabe si el mítico Simca 1000 está en el mismo caso.



A pesar del nombre, también habrán turismos pequeños.



"Patxi, deberías haberte sentado en el centro del coche".

ESTOS ÁNGELES SÍ TIENEN SEXO

TITANIUM ANGELS

ESTO PROMETE



Pero, ¿qué diablos hace aquí el monolito de 2001?



El diseño del nuevo escarabajo Volkswagen es un pelín aparatoso, pero farda mucho.

Desarrollador: **Mobius y SCI**
 Editor: **SCI**
 Distribuidor: **Infogrames**
 Lanzamiento: **Verano, pero del 2000**

Un espectáculo visual. Es la mejor manera de definir *Titanium Angels*, una aventura de acción 3D que combina la perspectiva en tercera persona con una jugabilidad más propia de juegos como *Quake*. Sam Forrest, uno de los responsables de este título en SCI, lo definió como un cruce entre *Tomb Raider* y *Unreal* con influencias de *Metal Gear Solid*. Casi ná.



"Debes comprenderlo, Cranqui: lo nuestro es imposible. Avanzamos por la vida en direcciones distintas."

Controlaremos a dos personajes que forman un equipo: Carmen y Titan. La primera, de apellido Blake, es una cazarecompensas futurista con más agallas que una piscifactoría; ha llegado hasta aquí tras aceptar una misión de 'búsqueda y ejecución' con la idea de ganarse unos durillos. Junto a ella va Titan, una enorme bestia mecánica con forma de araña cibernética. Aprovechando la sutileza de una y la garrulería del otro, tendremos que ir aniquilando a todo bicho viviente.

El juego no está estructurado por niveles sino que se ha diseñado un universo enorme en el que todos los escenarios están intercomunicados. Aparte de los gráficos, SCI está cuidando mucho la captura de movimientos, tal como pudimos comprobar en el E3 viéndolo a Carmen respirar.

Aunque todavía están bastante verdes las versiones para PlayStation y PC, Sam Forrest nos comentó personalmente que las negociaciones con Sony para que la PSX 2 tenga también su ración de *Titanium Angels* están a punto de caramelo. Y los gráficos podrían recupe-



rar en esta consola de próxima generación lo que por fuerza tendrán que perder en la edición para la gris. De momento sólo podemos ofreceros pantallas de la versión PC, que para que os hagáis una idea de la magnitud del proyecto, no están nada mal. La que se quedará sin su correspondiente versión de esta joya es la Dreamcast, ya que últimamente han saltado algunas chispas entre Sega y SCI.

Puzzles, sigilo, plataformas y mucha, mucha acción en un increíble envoltorio técnico que... hasta el año que viene no podremos disfrutar.

MIRA MAMÁ... ¡SIN RUEDAS!

WIPEOUT 3

Desarrollador: **Psygnosis**
 Editor: **Psygnosis**
 Distribuidor: **Sony**
 Lanzamiento: **Finales de año**



En el futuro, Michelin lo tendrá muy crudo.



A ver quién es el guapo que mete esa TV en el salón.



Directos a la pared. Estos misiles inteligentes de la OTAN...

Tras el frenético *Rollcage*, Psygnosis anuncia ahora una dosis de lo que todos queríamos: un nuevo *Wipeout*. Por lo que hemos visto, el juego es básicamente lo mismo de siempre, pero además incluye un par de succulentas novedades que pedíamos a gritos desde hace tiempo los fanáticos de esta saga de carreras futuristas.

Por un lado se ha incluido un modo de dos jugadores a pantalla partida —lo cual nos evita los engorros del cable de enlace—, y por otra podremos manejar por fin a nuestras suaves aeronaves con el campeón analógico del mando Dual Shock. Aunque esto último parezca una nimiedad, la verdad es que el juego logra transmitir mucho mejor la sensación de estar flotando (sin Diazepam ni nada) y el manejo de las naves resulta mucho más sencillo, especialmente para los novatos.



En el terreno técnico, la novedad más destacable es que *Wipeout 3* funciona en alta resolución. Además, se han perfeccionado los magníficos efectos de luz que pudimos contemplar en *Wipeout 2097*.

Por otra parte, se ha incrementado la sensación de velocidad y se han añadido nuevos power-ups tanto ofensivos como defensivos para darle más emoción —si cabe— al asunto. Esto no significa que el juego vaya a ser más difícil que antes, ya que los programadores han intentado precisamente que *Wipeout 3* resulte accesible para todos. No obstante, si alguien quiere sufrir con

el proverbial nivel de dificultad que caracteriza a los títulos Psygnosis, que no se preocupe; los jugadores más aventajados también encontrarán aquí carreras extremas con las que crispase los nervios a gusto.

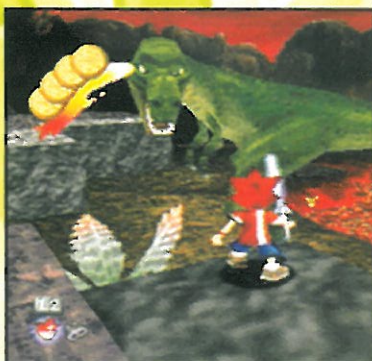
El juego cuenta con tres nuevas escuderías —que se añaden a las cinco ya existentes—, tres nuevos modos de juego ('Deathmatch', 'Tournament' y 'Challenge') y una potente banda sonora a cargo del DJ Sasha. *Wipeout 3* no romperá moldes, pero tiene muchos números para reverdecer los laureles de éxitos pasados.



¡QUÉ JUEGO MÁS MONITO! APE ESCAPE

Desarrollador: **Sony Japón**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Disponible: **Julio**

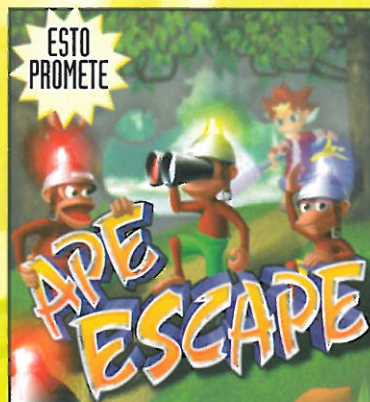
Cuando nos llegaron las primeras noticias sobre *Ape Escape* nos pareció un juego un poco extraño, y ahora que lo conocemos un poco mejor nos parece totalmente delirante. Si *Spyro* es prácticamente un clónico del mundo de *Mario 64*, *Ape Escape* marca las distancias con un planteamiento mucho más original trufado con un típicamente humor nipón. Bueno, vale, es otro plataformas



3D, pero la gracia radica es que esta vez, en lugar de recoger los típicos objetos que te dan acceso a nuevos niveles, deberás capturar a unos astutos monos que te harán la vida imposible.

Y si decimos que los monos son astutos es porque su inteligencia ha sido potenciada gracias a un casco inventado por un científico. Gracias a su nuevo potencial intelectual, el líder de los monos —que responde al nombre de Specter y, hasta que se convirtió en el Einstein de los primates, trabajaba en el circo— ha ideado un diabólico plan para apoderarse del mundo y liquidar a la civilización humana (no queremos ni pensar lo que ocurriría si el casco se lo pusieran Jesús Gil o Jesulín de Ubrique). De esta manera, los simios se apoderan de una máquina del tiempo para intentar cambiar el curso de la historia, y tu misión, evidentemente, consiste en impedir que en los libros de historia se hable de *Los Micos Católicos* y de *Cristóbal Simión*.

La gracia es que cada uno de los macacos a los que debes echar el guante tiene su propia personalidad y habilidades. Unos son veloces, otros tie-



nen muy mal genio e intentarán atacarte, algunos tienen una vista de lince y huirán de ti cuando te vean a lo lejos, e incluso ciertos ejemplares empuñan armas para defender sus derechos al estilo Charlton Heston. Por suerte, para hacerte más llevadera tan ardua labor cuentas con un montón de utensilios (espada de luz, tirachinas, hula-hop...) que controlaremos gracias a la ayuda del stick derecho del Dual Shock. Sin embargo el artilugio que te será más útil es el *detector de monos* con el que localizarás la posición de los micos sin ser visto, y así podrás cazarlos sigilosamente. Tiembla, Solid Snake; *Ape Escape* ya está aquí.



¡Que pez-adilla de enemigo!



El juego pinta bien, pero quizá sea demasiado mono-temático.



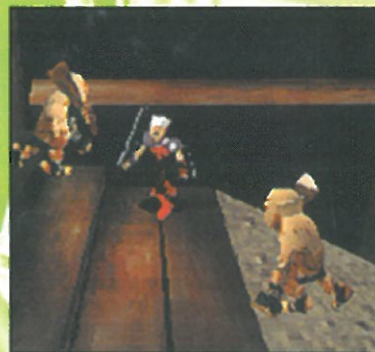
El protagonista, como buen enemigo de los monos, debería llamarse Estéreo.

MATRIMONIO CON HIJOS DRAGON VALOR

Desarrollador: **Namco**
Editor: **Namco**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **¿Lo traerá Papá Noel?**

Entre los combos de *Tekken* y los derraques de *Ridge Racer*, Namco ha encontrado un hueco en su agenda para desmelenarse desarrollando todo un señor RPG para nuestra gris. *Dragon Valor* no te introduce en la piel de un solo personaje, sino de toda una estirpe de héroes a lo largo de múltiples generaciones. Para que te hagas una idea: al principio del juego, tu héroe tendrá que elegir una esposa y casarse; esta elección determinará la personalidad y características de tus hijos, así como el desarrollo mismo de la historia. No tengas miedo: si te arrepientes de tu boda, en *Dragon Valor* podrás volver a elegir pareja...

Sin embargo, el objetivo principal en el juego no es criar vagos para que se queden en casa hasta los 40: tus hijos, nietos y demás descendientes comparten el objetivo común de acabar con los dragones que asolan tus tierras. ¡Y qué



dragones! Estos reptiles son enormes bestias poligonales que te pondrán muy difícil tu curro como paladín. Antes de realizar un ataque kamikaze contra estos bichos, tendrás que informarte adecuadamente de sus flaquezas, ya que cada uno de ellos tiene un punto débil específico que puedes aprovechar. Magias, mazmorras, y un sistema de combate que retoma elementos de juegos como *Zelda* hacen de este *Dragon Valor* un lanzamiento muy interesante. Si, además, tienes en cuenta que viene de la



mano de un monstruo como Namco, sólo podemos esperar lo mejor. Pues eso, a esperar.



Recuerda: sigue siempre el camino de antorchas amarillas.



Nada como unos zapatos rojos para que todos los enemigos te vean a 15 leguas.

ESTO
PROMETELA MUERTE ES SÓLO EL PRINCIPIO
SHADOW MAN

Desarrollador: **Iguana**
 Editor: **Acclaim**
 Distribuidor: **New Software Center**
 Lanzamiento: **Acclaim**



Mike LeRoi no es ni la sombra de lo que era.



LeRoi, Raziel, Spawn... el infierno está concurrido últimamente.



Las Caves del Drach de Mallorca aparecen en el juego.



El vestuario de LeRoi es una gentileza de Levi's.

Todo el mundo está empeñado en que pasemos miedo: políticos, programadores de televisión, diseñadores de moda... y compañías de videojuegos. Para este final de año se avecina una avalancha de títulos terroríficos como *Silent Hill*, *Resident Evil 3* o *Dino Crisis* (ver el fastuoso 'Especial Terror' en nuestro número 7, gracias), a los que se suma este espectacular *Shadow Man*. Basado en el cómic del mismo nombre, el juego trata de las andanzas del típico hombre-muerto-vuelto-a-la-vida (¿quién no tiene un jefe así?) en su lucha contra las fuerzas del mal, del regular y del peor.

El juego comienza con una secuencia que nos introduce en la apocalíptica historia del cómic. Mama Nettie, una hechicera vudú, tiene una pesadilla profética en la cual se le revela la inminente llegada del Apocalipsis final. El cielo se cubrirá de sangre, los muertos se levantarán de sus tumbas, y en la tele emiti-

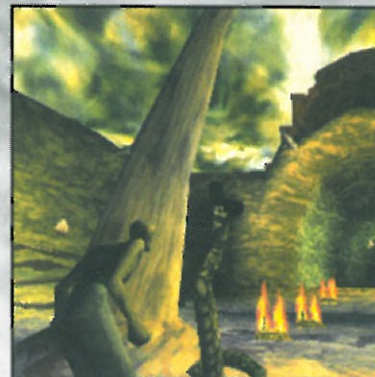


rán continuamente zombies mediáticos como *Sor Citroën* o *Farmacia de Guardia*. Todo ello gracias a la acción de cinco asesinos en serie, que guiarán las almas muertas a través del portal que conduce al mundo de los vivos. Viendo peligrar sus planes de jubilación, Mama Nettie decide crear el único ser con una oportunidad de detener este mal rollo mundial: el Shadow Man. Para ello, resucita a Mike LeRoi, el matón protagonista fallecido en un accidente de tráfico, y le implanta en el pecho la poderosa Shadowmask, un artefacto forjado con terror y magia vudú. Tenemos la historia, tenemos el personaje, tenemos los enemigos... sólo faltas tú.

UN HOMBRE A-SOMBROSO

Shadow Man se presenta como una aventura 3D en tercera persona plagada de asesinatos, magia negra, muertos pululantes, sangre y visceras. El protagonista, un graduado en literatura inglesa metido a matón -la vida está *mu achuchá*, amigo- deberá moverse entre dos mundos, enfrentándose a los asesinos responsables del armagedón final.

En el mundo de los vivos adoptaremos el papel del asesino a tiempo parcial Mike LeRoi, que tendrá a su disposición una multitud de armas más o menos mundanas. Pero cuando cruce la frontera hacia el hogar de los muertos, nos convertiremos en el poderoso Shadow Man, un inmortal guerrero vudú dotado de increíbles poderes para la destrucción.



La parte técnica del juego está a la altura del trabajado y épico guión. El motor nos permitirá explorar enormes y lúgubres escenarios, sin que por el momento haya algún asomo de esa niebla londinense tan socorrida en muchos juegos. Pero uno de los aspectos más llamativos es el hecho que los personajes tendrán una especie de 'traje texturado' para mejorar el grado de detalle. Este 'traje' cubre al personaje en cuestión, y suaviza esas juntas problemáticas que se dan normalmente en rodillas, codos, o cuellos. Los fans del cómic -que haberlos, haylos- no quedarán decepcionados: en *Shadow Man* encontrarán la misma ambientación oscura y tétrica que caracteriza las viñetas, así como personajes conocidos como Nettie, Luke o esa especie de serpiente con sombrero que trabaja como portero infernal llamado Jaunty. En definitiva, una gran promesa, a la que esperamos le quede poco tiempo que estar en la sombra. ¡Lo queremos ya!

THE MISADVENTURES OF TRON BONNE
MEGA WOMAN LEGENDS

Más que el mundo de Tron Bonne, parece el de Pin y Pon.



Desarrollador: **Capcom**
 Editor: **Capcom**
 Distribuidor: **Virgin**
 Lanzamiento: **Principios del 2000**

Los más avezados habréis adivinado ya quién es la fémina protagonista de *The Misadventures Of Tron Bonne*: ni más ni menos que Tron, la rival de Mega Man en *Mega Man Legends*. Lejos de perpetrar una simple secuela añadiendo un '2' al título original, Capcom ha apostado en este título por Tron como nueva anti-heroína y ha aprovechado la ocasión para develar la historia de cómo se convirtió en la enemiga del robotejo azul.



Como bien saben los que han jugado al *action RPG* protagonizado por Mega Man, Tron es toda una eminencia desarrollando engendros mecánicos. Boone lidera a los Servbots, una panda de robots

que viven como esclavos, trabajando de sol a sombra con menos derechos que los de un contratado por una Empresa de Trabajo Temporal. Estos serviles andróides ayudarán a la "heroína" durante la batalla y no dudarán en arriesgar su carcasa para salvar el pellejo de su ama y señora. Criaturitas...

The Misadventures Of Tron Bonne promete ser una fantástica mezcla de juego de rol, acción y aventura, con un colorista entorno poligonal y unos gráficos al más puro estilo *anime* japonés. Esperamos que, a diferencia de lo que sucedió con *Mega Man Legends*, esta vez el juego llegue traducido a nuestro país.

GRAN ROBOZISMO OMEGA BOOST

ESTO
PROMETE

Desarrollador: **Polyphony Digital**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **¡Ya!**

Los creadores de *Gran Turismo*, Polyphony Digital, han cambiado las carreteras comarcales por escenarios espaciales. *Omega Boost* nos pone a los mandos de un pedazo de robot al más



puro estilo Mazing Z. Una vez enfundados en nuestros pantalones y nuestra camiseta de acero, el objetivo es simple: disparar sobre cualquier iluso que se pasee por nuestro punto de mira.

Teniendo detrás un equipo programador como Polyphony, el apartado visual

será uno de los más logrados del juego: nuestro robot se moverá por espectaculares escenarios 3D repletos de efectos de luz, transparencias, disparos y explosiones. Mención aparte merecen los jefes finales de cada nivel, auténticas piezas de chatarrería gigantes.

Omega Boost retoma la fórmula de shoot'em-ups como *Panzer Dragoon*, en los que controlamos un cursor en pantalla con el que disparar a los diferentes objetivos que se nos presenten. Pero esta vez, a diferencia de lo que ocurre en otros títulos (como la serie *Gundam*), no tendremos que usar 500 controles solo para apuntar: la mira cuenta con un sistema automático de detección de enemigos. Así pues, sólo tendremos que preocuparnos de apretar repetidamente el gatillo y dejar que los misiles inteligentes (se los tendremos que recomendar a la OTAN, por cierto) impacten en el punto justo.

El resto del tiempo lo emplearemos en cosas tan superficiales como intentar esquivar millones de disparos por polígono cuadrado, perseguir enemigos fugitivos y, en definitiva, sobrevivir.



Conforme vayamos pasando cada una de las nueve misiones, y en función del éxito obtenido, podremos mejorar nuestro robot con nuevas y flamantes armas. Así, a medida que avancemos tendremos a nuestra disposición artilugios como el escáner —que localiza todos los adversarios cercanos— o el láser automático, capaz de localizar y disparar a diversos enemigos a la vez. Mucha cacharrería ambulante, armas descomunales, primos de Mazing Z a go-go y todo el sabor de los *animés* japoneses, muy pronto en nuestras PAL-pantallas.



"Patxi, ya te dije que no escupieras por la ventana de la nave."



El arma definitiva del juego: el Boostezo Omega.

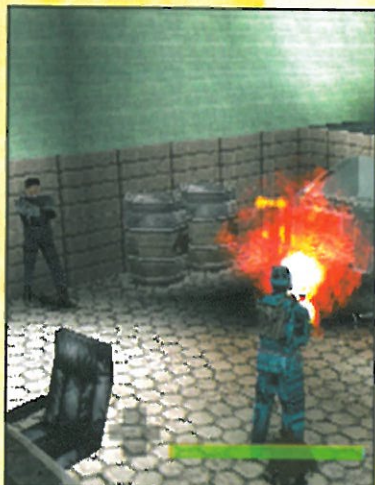


"Perdone, ¿voy bien para ir a Barajas?"

VUELVE EL REY DE LA JUNGLA DIE HARD TRILOGY 2

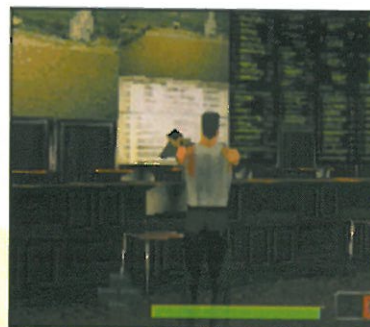
Desarrollador: **N-Space**
Editor: **Activision**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Finales de año**

Por suerte, no ha habido que esperar a que Hollywood realizara tres películas más de *La Jungla de Cristal* para que Fox Interactive se decidiera a lanzar una



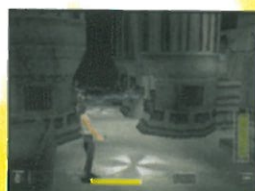
segunda parte del excelente *Die Hard Trilogy*. Los desarrolladores, en lugar de aguardar a que Bruce Willis asomara de nuevo su reluciente calva, han decidido crear una historia propia para el videojuego. En ella John McClane (el protagonista) va a visitar a un viejo amigo de Las Vegas y se encuentra con un grupo de terroristas que, cómo no, tiene intención de borrar del mapa la ciudad más hortería del mundo (definitivamente, este tipo es más gafe que la selección española en el Mundial).

Con este argumento —tan escueto como poco original—, *DHT 2* juega la misma baza que hizo famosa a la primera parte: reunir tres tipos de juego diferentes en un solo título. De esta manera podremos disfrutar por el mismo precio de un shoot'em-up en tercera persona, un juego de disparos al estilo *Time Crisis* y un juego de conducción absolutamente salvaje. La única gran novedad es que ahora podremos elegir entre dos modalidades diferentes de juego: el modo película permite alternar entre los tres tipos de misiones, mientras que el modo arcade nos obliga a decantarnos



por un solo estilo género, tal como sucedía en el *Die Hard Trilogy* original.

Sin embargo, los mayores alicientes de esta segunda parte estarán en el apartado técnico. Al fin y al cabo, el primer *Die Hard* era un título de la primera generación de PlayStation que hacía un uso más bien limitado de los recursos de la consola. Ahora, sus creadores nos prometen personajes mayores y más detallados, un motor mucho más suave y efectos gráficos por un tubo. Sólo cabe esperar que la jugabilidad de este "3 en 1" conserve la calidad de los viejos tiempos.



Pistola y camiseta imperio: el equipo anti-terrorista completo.



Tras llevar la misma ropa en 3 películas, McClane los fulmina.



Otra plantación de lino que arde por combustión espontánea.

CUENTA ATRÁS

NO ME LLAMES FILÓSOFO ABSURDO, PEQUEÑO CABEZUDO

STAR WARS EPISODIO I:

LA AMENAZA FANTASMA

ESTO PROMETE

Desarrollador: **Lucas Arts**
 Editor: **Lucas Arts**
 Distribuidor: **Electronic Arts**
 Lanzamiento: **Septiembre**

Antes que nada, una advertencia: dado el retraso que ha sufrido el lanzamiento para Play, este *preview* no es exactamente el del juego que dentro de unos meses podremos disfrutar en nuestra gris. La única versión de que dispone por ahora Electronic Arts es la de PC, así que ésta es la que hemos probado con el fin de saciar vuestra sed de *Star Wars*. Por este motivo, no comentaremos aquí los aspectos técnicos del juego que hemos visto —ya evaluaremos cuando llegue el momento los de la versión que nos incumbe—, sino que nos limitaremos a contaros lo que ambos tienen en común: la historia, los personajes y toda la parafernalia que rodea a esta leyenda.

REGRESO AL PASADO

Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma

es una aventura gráfica ambientada 30 años antes de que el destructor de Lord Vader atacara el crucero de la princesa Leia, supuestamente en misión diplomática (mentira cochina), en aquella legendaria primera escena de la película original. Como hasta el más futbolero debe saber ya a estas alturas, el juego comparte argumento y personajes con la película.

Nos encontramos, pues, en un periodo previo a la constitución del imperio; las continuas agitaciones políticas mantienen sumida a la república en una total confusión y, al igual que en el film, arrancamos en el momento en el que Qui-Gon Jinn (maestro Jedi) y su joven aprendiz Obi-Wan Kenobi son enviados al planeta Naboo. Allí deberán negociar un acuerdo con La Federación Mercantil para evitar el bloqueo de los transportistas estelares a manos de esta insaciable organización. Sin embargo, ambos personajes no tardarán en darse cuenta de que han sido



Mírame a la cara cuando te hablo, ¿quieres?

objetos de una encerrona (como no podía ser de otra forma, por otro lado, porque los de La Federación esta son unos tipos con demasiados robots de combate para tener buenas intenciones).

Al principio del periplo eres Obi-Wan y cuentas con el apoyo no sólo de tu maestro sino de un puñado de amigos más, como Jar Jar Binks, el Gungan, el capitán Panaka, la reina Amidala (madre de los mellizos Skywalker) y los inimitables androides. Pero más adelante irás cambiando de personaje.

Y de arma, porque aparte de los ya míticos sables de luz, en el repertorio de armas podrás echar mano también de pistolas de ráfaga continua, lanzadores de misiles de protones, detonadores termales, cañones láser y, por supuesto, de 'la fuerza' (que, a diferencia de lo que ocurre

en la película, en el juego resulta visible).

Entre los enemigos podrás encontrar androides de batalla, androides destructores tipo *transformer* y mercenarios Coruscant (que en xipiritiano significa "voy un poco tieso"). Y no, no nos olvidamos del duelo a muerte con el hermano mayor de Reagan, el emulador de la chiquilla del exorcista. Hablamos, claro está, de Darth Maul, alias "yo-más-chulo-que-nadie-pues-tengo-dos-filos-oyes".

Por último, los escenarios. Desde Naboo y sus extraños pantanos hasta Otoh Gunga, ciudad sumergida, pasando por los jardines de Theed y Mos Espa, en



el planeta natal de Anakin, también llamado "que-joio-er-niño".

En resumen: ambientación emocionante e interacción aceptable. Y qué típico sería decir ahora "que la fuerza os acompañe", ¿no?

LEYENDAS A LA ESPERA

Algunos llevamos 15 años esperando esta precuela. No es para menos teniendo en cuenta que se trata de una saga que, por encima de todos los sueños, marcó nuestra infancia. *La Guerra de la Galaxias* es una epopeya mítica con toda la carga de los clásicos, de las grandes hazañas filmicas y narrativas. Y, además, es una obra de ciencia-ficción (*space opera*, en rigor), para sorpresa de los intelectualillos de turno y sus prejuicios subgenéricos. Nos hallamos, pues, ante la adaptación al mundo de los videojuegos de un fenómeno único en la historia del ocio.

Por eso mismo, no hay que dejarse llevar por la fiebre más *freak* de todos los tiempos sino intentar ser escépticos. Porque, además, hay muchas sagas espaciales con cientos de personajes entrañables esperando agazapados en cientos de libros, juegos y películas. Esperando a aquel aventurero de lo irreal que no se contenta con tener cuatro muñecos, dos juegos y tres posters con fotos de familia de Skywalker y su *troupe*.

Uno de los que mejor parece saber esto es el propio Lucas. En la confección de sus mundos —tanto de aquel lejano *Episodio IV* como del que ahora nos ocupa— pueden encontrarse numerosas y claras influencias de escritores de ciencia-ficción de todas las épocas, desde el Herbert de *Dune* hasta Ursula K. Le Guin, pasando por el propio Asimov. Tan sólo tres de los autores de novelas con vuelos espaciales más realistas que los de ningún simulador.

El pasado día 27 de mayo se presentó en la discoteca Empire de Madrid el juego de *Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma*. Allí estuvo Planet, por supuesto. Nuestro corresponsal en Madrid no le cayó bien a Darth Maul, pero como la fuerza le acompañe...



STATION
 NS JULIO 99



Web: www.i-man.es

Solo hay un sitio donde encontrar la variedad y cantidad que buscas, sin problemas de Stock, somos especialistas en accesorios para consola, disponemos de mas de 1.000 titulos en alquiler y mercado de segunda mano...

PS TWING Turbo
El volante definitivo
✓ Doble Vibracion
✓ Freno de mano
✓ Cambio de marchas



PARA: PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN y PC

PHANTER & REAL ARCADE



PELIGRO ARMAMENTO PESADO

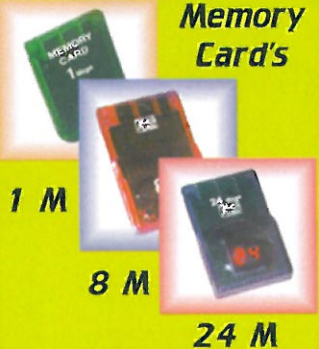
MULTI-SISTEMA TOTAL

- NTSC-PAL compatible
- Sin instalacion
- Sin perder la garantia
- Cientos de trucos
- Visualizador grafico
- Gestor Memory Card



Ahora con 2M de RAM

Memory Card's

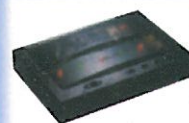


EL TAMAÑO SI IMPORTA



MONSTER STICK

Doble Stick Profesional
Botones de recreativa
Auto-Fire & Slow Motion
En exclusiva para I-MAN



VIDEO IN PC

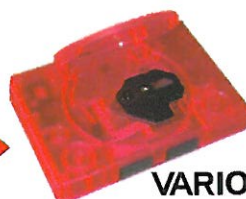
- Conecta la consola al monitor de PC
- Entradas multiples
- Control OSD en pantalla
- Compatible VIDEO / DVD NTSC-PAL

CD-R
Siempre el mejor
PRECIO



CARCASA TRANSPARENTE

DIFERENCIATE



VARIOS COLORES

SENCILLO



DOBLE

Nuevos modelos
Todos los meses
Visita nuestra
WEB



No rechazamos ninguna maquina en nuestro taller, reparamos lectores, puertos de mando & memory, fuentes de alimentacion, etc...

Tienes tienda?
Llamanos!!!



Tel. 93 443 85 97 Fax. 93 443 80 06
C/ Parlamento, 31 08015 Barcelona

CONCURSO

PARTICIPA EN ESTE SORTEO DE **PLANETSTATION** Y BABYLON SHOES Y

¡GANA UN PAR DE ZAPATILLAS COMO ÉSTAS!



Porque sí, porque hoy es hoy. Y porque lo único que tienes que hacer para recibir en tu casa uno de los 20 pares que sorteamos es contestar a esta pregunta:

¿QUÉ PERSONAJE DE VIDEOJUEGO ES EL MÁXIMO CANDIDATO A LUCIR ESTE CALZADO?

- A. Bugs Bunny
- B. Solid Snake
- C. Razeel
- D. Lara Croft

No hace falta que contactes con todos ellos, aunque, si lo haces, dales recuerdos de nuestra parte. En el número 6 de *PlanetStation* publicamos un *preview* de la versión beta de estas galácticas zapatillas, así que entérate, rellena el cupón y envíalo a:

Concurso Babylon Shoes
PlanetStation - Editorial AURUM
C/ Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat

Y sobre todo... ¡NO TE OLVIDES DE INDICAR QUÉ NÚMERO CALZAS!



¿QUÉ PERSONAJE DE VIDEOJUEGO ES EL MÁXIMO CANDIDATO A LUCIR ESTE CALZADO?

- A. Bugs Bunny
- B. Solid Snake
- C. Razeel
- D. Lara Croft

Nombre _____

Dirección _____

Teléfono _____

Número de zapatilla _____

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
- Después de recibir el premio, los ganadores dispondrán de cuatro semanas para solicitar cambios de talla directamente al fabricante en caso de que sea necesario.

El sorteo se celebrará el 31 de julio en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 11 de *PlanetStation*.



PLANETSTATION
Nº 9 JULIO 99

En órbita

sis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Por tercer mes consecutivo, un juego de conducción encabeza nuestra sección de análisis. Una sección que nos trae penas y alegrías extremas: entre las primeras destaca este mes por derecho propio el incansable Hugo, que no tuvo bastante con Carmen Sevilla y vuelve ahora dispuesto a dar guerra en la Play. La madre de todas las alegrías es, por supuesto, la versión española (¡por fin!) de *Metal Gear Solid*. Porque se trata, además, de una de las mejores traducciones de la historia de los videojuegos. Lo que faltaba para acabar de redondear un título sublime.

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5

global



JUGABILIDAD

Aunque esta palabra no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames por segundo*), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción...y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Este es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo

V-Rally 2	44
Street Fighter Collection 2	46
Hugo	46
Bloody Roar 2	47
Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo	48
Kensei: Sacred Fist	48
Metal Gear Solid	49
Tank Racer	50
Puma Street Soccer	50
Blaze & Blade	51
Legend	51



genial



Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.

potente



Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta. ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control..., no obtendrá esta puntuación.

pasable



Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.

cutrillo



Hay juegos que, sin llegar a ser un *trunfo*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.

fiasco



"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale esto! ¿Y a quién c*o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.



V-RALLY 2

¿JUEGO NUEVO? NO, V-RALLY



Género: CONDUCCIÓN
Desarrollador: Eden Studios
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Precio: 8.990 pesetas

Muchas cosas han cambiado desde que en 1997 apareció el primer *V-Rally*; el nivel estándar de los gráficos en el mundo PlayStation es muy superior, el



El casco modelo "Hormiga Atómica" es el más chic del campeonato.



Tengo un Ibiza amarilloooo...



Esto es lo que se dice "tener mucho morro"...



"¡Jobar, Patxi, que ya te dije que así no se da media vuelta!"

nivel de exigencia en los usuarios es mucho mayor y, sobre todo, ha aparecido en el mercado ese gran juego de rallies llamado *Colin McRae*. Este último juego ha influido de forma más que evidente en los programadores de *V-Rally 2*, y la verdad es que lo ha hecho para bien.

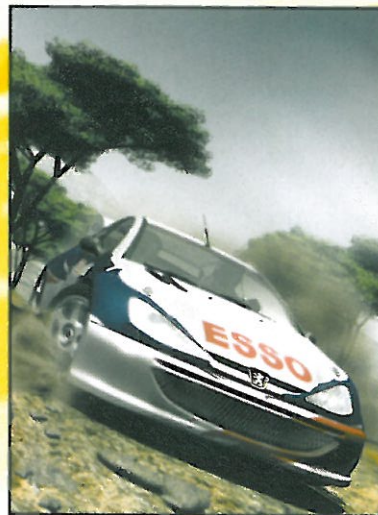
Dejemos las cosas claras: el primer *V-Rally* tenía un sistema de control demasiado complicado y unos efectos de gravedad realmente lamentables (los coches pesaban menos que un libélula anémica). En su momento todos pasamos por alto estos defectos porque el apartado técnico del juego era una auténtica filigrana en su momento, pero si saliera al mercado hoy en día poco tendría que hacer ante la brutal competencia que hay en el mundo de los simuladores de conducción de PlayStation (sólo comparable a la competencia entre nuestros compañeros a la hora de desordenar la redacción hasta límites dantescos).

Eden Studios ha sabido estar a la altura de los tiempos que corren, dotando a *V-Rally 2* de una jugabilidad a prueba de bombas y de una facilidad de

manejo que matará de placer a los aficionados al género. Este juego engancha desde el primer momento; es terriblemente fácil quedarse totalmente absorto, luchando por batir unas décimas en nuestro circuito favorito. Y ¡qué circuitos! Según los programadores, se utilizaron cientos de fotografías para copiar en el juego los recorridos reales de las competiciones, y la verdad es que este esfuerzo se nota —y mucho— en el resultado final. Te aseguramos que cuando compitas por los circuitos españoles te sentirás en la mismísima Costa Brava del Rally de Catalunya (para que sea *igualico* a la vida real sólo faltan los *guiris* con chancas, calcetines rojos y con una lata de cerveza *Cogorzén* en la mano situados en puntos estratégicos para ser embestidos).

Además el motor que mueve el maravilloso apartado gráfico es realmente bueno, ya que tiene una suavidad encomiable y, por si fuera poco, utiliza un modo de pantalla en alta resolución. Claro que, como tampoco se pueden conseguir milagros, también es cierto que se aprecia claramente cómo los polígonos aparecen por "generación espontánea" en el horizonte, y que el juego nunca muestra más de cuatro coches en pantalla.

El aspecto de los coches es también muy bueno gracias a los más de 1.000 polígonos que se han utilizado para dar-



les forma. Lo mejor es que, por primera vez en la historia de la PlayStation, los cristales son transparentes y permiten observar al piloto y al copiloto dentro de los vehículos. Eso sí: los efectos de abolladura y las salpicaduras de barro son prácticamente imperceptibles (nosotros hemos revolcado los coches por auténticos lodazales y, puestos al lado de la histórica mugre del vehículo de nuestro redactor Drako, parecen que acaben de sufrir una sobredosis de "Mister Proper").

Con respecto al apartado sonoro, sólo podemos decir que cumple con

V- MCRALLY

Entre la multitud de modos de juego de *V-Rally 2* nosotros nos quedamos con el Rally Championship que —hay que reconocerlo— es *pastaico* a la carrera estándar de *Colin McRae*. Vamos, que la cosa consiste en ir pasando tramos cronometrados sin otro coche a la vista que nuestro propio vehículo. Los modos Arcade y V-Rally Trophy son más o menos iguales que los vistos en el juego original y en ellos competiremos simultáneamente contra tres coches más. No están nada mal, pero los circuitos son demasiado angostos para estar pendientes de realizar adelantamientos y a veces se forman unos embotellamientos bastante molestos. Tampoco falta el Time Trial que sirve para conocer mejor los circuitos y mejorar nuestros propios tiempos. Pero lo más destacable son los modos multijugador a pantalla partida para hasta cuatro usuarios ya que, a pesar de que los circuitos y los coches pierden bastantes polígonos, el motor mantiene una suavidad y velocidad encomiable.



creces su cometido, pero que tampoco destaca especialmente. Los sonidos son correctos y los comentarios del copiloto tampoco están mal, aunque Infogrames nos ha confirmado que no aparecerán en la versión final en castellano. Por su parte, la potente música de los franceses Sin resulta algo tétrica para un juego como este, pero tiene una indiscutible calidad.

SIN LAS RUEDAS EN EL SUELO

Evidentemente, los programadores se han esforzado para mejorar los cuestionables efectos de gravedad del juego original, pero el resultado final sigue sin convencernos del todo. En los vuelcos



los coches ya no parecen livianos como plumas, pero los accidentes siguen sin tener demasiado realismo que digamos. A la escandalosa falta de desperfectos graves, se une el hecho de que puedes

...Y SE HIZO EL CIRCUITO

Eden Studios tenía una cuenta pendiente con todos nosotros: aseguraron que el primer *V-Rally* incluiría un editor de circuitos y a la hora de la verdad la cosa quedó en agua de borrajas como una vulgar promesa electoral. Con *V-Rally 2* nos hemos sacado de una vez por todas la espinita que teníamos clavada en nuestro corazoncito videojueguil, ya que incluye el editor de circuitos más rápido, manejable y efectivo que hayamos visto jamás. Con él tendrás infinitas posibilidades para personalizar tu creación, pudiendo alterar a tu antojo el recorrido, los desniveles, el clima y el paisaje para luego grabarlo todo en tu tarjeta de memoria. Eso sí: los recorridos tienen una extensión máxima limitada, así que olvídate de realizar manipulaciones virtuales al estilo de las fotos del Conde Lecquio.



realizar las piruetas más increíbles –tres vueltas de campana, correr sobre dos ruedas, volar metros y metros...– para luego continuar la carrera sin despeinarse. Desde luego, esto no tiene nada que ver con los magníficas recreaciones de auténticos siniestros totales que pudimos contemplar en *Driver*. También tenemos nuestras dudas sobre cómo los desarrolladores han programado la relación causa-efecto en los accidentes de carrera: lo mismo puedes golpearte con una mísera piedrecita y acabar panza arriba, que tragarte tres árboles seguidos y no sufrir ninguna penalización.

Para acabar con nuestra enumeración de defectillos del juego sólo nos queda hablar de una promesa de los programadores que, en nuestra modesta opinión, sólo se ha cumplido a medias. Eden Studios dijo que en el juego el público huiría cuando fuera embestido por un coche pero, a la hora de la verdad, cuan-



do chocamos contra los espectadores de los laterales –es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo– éstos se mueven menos que un mejillón a la hora de la siesta. ¿Acaso nos mintieron descaradamente? Pues no, porque es cierto que en algunos circuitos a veces aparecen individuos en medio de la carretera que corren como posesos. Vale, no nos han engañado del todo, pero desde luego no es lo que nos esperábamos.

V-Rally 2 tiene algunas pegs, eso no se puede negar, pero su inmensa jugabilidad y sus fantásticos gráficos se sitúan bastante por encima de la media de los juegos de conducción de PlayStation. Añádile además 16 coches oficiales de la WRC (además de 10 vehículos extra), más de 70 circuitos y tramos especiales a través de 12 países, un magnífico editor de pistas de competición, cuatro modos de juego y un modo multijugador para hasta cuatro usuarios, agitado todo bien y obtendréis un juego que, sin ser el rey indiscutible del género –*Gran Turismo* y *Colin McRae* son palabras mayores– se convierte en un título imprescindible para los amantes de la velocidad sobre ruedas.



¡Menuda polvareda! (Fuera del coche, nos referimos).



El circuito de Suecia: un recorrido de rallyosa actualidad.

Como diría el seleccionador Camacho-macho, "ir por la Costa Brava con un Ibiza a comerse una paella, para un español no es conducir: es comulgar."

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	4,5
duración	4,5
vidilla	4,5

global



EN FIN...

arriba

- Paisajes soberbios
- Jugabilidad fuera de serie
- Editor de circuitos soberbio

abajo

- Accidentes cuestionables
- Modo 'V-Rally Trophy' mejorable
- Voces sin traducir



LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS

STREET FIGHTER COLLECTION 2



El moreno lleva recibiendo tortas casi diez años, pobre chaval.



Aquí tenéis el escalofriante plantel original de... ¡hasta ocho luchadores!



"Un, dos, tres, piedra, papel o tijer... ¡ay!"



"Toma test de alcoholemia: Burgrflsrrr..."

Género: **BEAT'EM UP**

Desarrollador: **Capcom**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **7.990 pesetas**

Colas interminables esperando tu turno, pagas semanales completas invertidas en la máquina, meses soportando al macarrilla del salón recreativo que cuando perdías un round te soltaba "¿quiereh que te lo passe, chavá?"... Todo esto y mucho más tuvimos que soportar aquellos que nos dejamos enganchar por aquel fenómeno de masas que resultó ser *Street Fighter 2*. Tras el *Street Fighter Collection* que ya salió en PSX, Capcom vuelve a la carga con el segundo título de la colección, que esta vez incluye los tres primerísimos juegos que forjaron la leyenda: *The World Warrior* (el original), *Champion Edition* y *Turbo Hyper Fighting*.

Desde entonces han llovido muchas tortas, y el nivel ha alcanzado cotas altísimas. Sin ir más lejos, sólo hay que observar la calidad del último título de la serie para PlayStation, *Street Fighter Alpha 3*, el mejor beat'em up 2D para nuestra gris. Pero a más de uno en *PlanetStation* se le ha caído la lagrimita nostálgica al ver la pantalla de presentación del primer título, o las evoluciones sobre la pantalla de Ryu, Dhalsim o Vega.

No recomendado para menores

Los tres títulos son casi idénticos a la recreativa, lo que no es demasiado sorprendente teniendo en cuenta la capacidad de nuestra Play y la edad ya avanzada de los juegos. Sonidos, personajes, animaciones... todo

se ha respetado en la conversión, incluso las rutinas de lucha de los protagonistas. Lo que ya no nos parece tan magnífico son los tiempos de carga entre combate y combate. Desde la Neo Geo CD y su CD-ROM de velocidad simple no habíamos sufrido tanto esperando a que empezara el siguiente round. Algo incomprensible, si tenemos en cuenta la rapidez de su hermano mayor, *Alpha 3*, o de joyas como *Tekken 3*. Y hablando de rapidez, esto es precisamente lo que les falta a *World Warrior* y a *Champion Edition*. Los personajes se mueven levemente, sin prisa pero con pausa, a causa de una horrible conversión PAL. Únicamente *Hyper Turbo Fighting* consigue unos combates mínimamente rápidos, sin alcanzar ni de lejos la velocidad original de la máquina.

¿Sacrilegio? ¿Falta de respeto y consideración? Un momento, un momento; antes de que te entren ganas de retorcer el pescuezo a los desarrolladores hasta que parezca un tornillo, debéis saber que el CD también incluye un completo apartado llamado *Collection* pensado especialmente para los vejates del lugar. A nuestra disposición tendremos una fantástica galería de ilustraciones de cada juego, creadas en su momento por los dibujantes estrella de

Capcom -Akiman, Bengus, etc.- para apoyar el lanzamiento de cada título. Entre otros, incluye fichas personalizadas de cada personaje (con el grupo sanguíneo, número de la seguridad social, contrato de telefonía móvil), portadas, e



incluso una mini-guía de cómo aprovechar al máximo los movimientos de tu luchador favorito. Además, hay un apartado de secretos que se activan cada vez que nos paseemos el juego en cuestión y que nos da acceso a las músicas y efectos sonoros originales de la recreativa.

Si eres un fan de la serie, *Street Fighter Collection 2* es un título imprescindible sin el cual tu colección de pósters, películas, libros y ropa interior de *Street Fighter* estará carente de sentido. En cambio, si buscas un buen juego de lucha, mejor que inviertas tus ahorros en algún *Alpha 3* o *Tekken* al uso.

EN FIN...

arriba

- Imprescindible para coleccionistas
- La opción *Collection*
- Auténtico SF 100%

abajo

- Movimientos lentos
- Tiempos de carga eternos
- Sólo para fans

PUNTUACIÓN

parcial

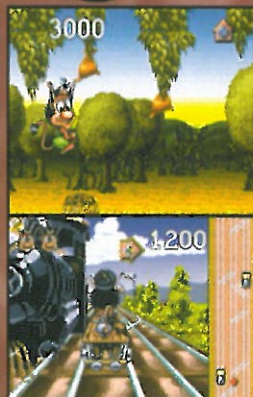
ambientación	3
gráficos	2,5
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	3

global



en castellano

HUGO HUGO CHUNGO



"A la derecha, Carmen, a la derecha!"

Género: **¿AVENTURA?**

Desarrollador: **ITE Media**
Editor: **ITE Media**
Distribuidor: **ITE Media**
Precio: **7.990 pesetas**

¿Recordáis aquel troll virtual de cabeza mixomatosa que aparecía en Tele 5 protagonizando un concurso telefónico? Si, amigos, estamos hablando de Hugo, ese personajillo digital que compartió estrellato al lado de Carmen Sevilla en la época dorada de "Su cadena amiga" y que ahora protagoniza su propio título de PlayStation con los mismos jueguecillos que vimos en la tele (el avión, el bosque, la montaña, el tren, etc.).

Los gráficos de *Hugo* se podrían reproducir con un Amiga 500 medio cojo: los sprites son lamentables, los escenarios son los más tristes que una Play haya producido jamás y las pseudo-secuencias de vídeo son las más ignominiosas que se han visto en el mundo de la animación desde la época de los "Fruitis". Pero donde este título se sale es en la soporífera mecánica de juego. En la mayoría de sub-fases tenemos las mismas posibilidades de movimiento que en las viejas maquinitas portátiles de cristal líquido: izquierda, derecha y salto. ¡Y eso en las misiones más logradas!

Ya sabemos que este

juego se dirige al público infantil, pero hasta un espermatozoide cojo sería capaz de terminárselo. Encima, sus interminables tiempos de carga y la odiosa voz del monstruoso protagonista te sacarán de tus casillas al cabo de treinta segundos de cargar el CD. Señores de ITE Media: ser niño no es sinónimo de ser tonto.

EN FIN...

arriba

- Es en color
- Tiene sonido
- Sirve de pisapapeles

abajo

- Hasta la carta de ajuste es más jugable
- Crispa los nervios
- Gráficos prehistóricos

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	1
gráficos	0,5
jugabilidad	1
duración	0,5
vidilla	0

global



PLANETSTATION
Nº9 JULIO 93

en
castellano

DESPIERTA EL TIGRE QUE HAY EN TI BLOODY ROAR 2

RECOMENDADO

Género: BEAT'EM UP
Desarrollador: Eighting / Raizing
Editor: Hudson
Distribuidor: Virgin
Precio: 7.990 pesetas

Las esperas en el aeropuerto de Barajas, el programa de Leticia Sabater, las empresas de trabajo temporal... hoy día, cualquier excusa es buena para perder los nervios y sacar la bestia que todos llevamos dentro. O, al menos, eso piensan los protagonistas de *Bloody Roar 2*, el esperado beat'em-up de Hudson cuyos personajes se han coronado por derecho propio como los más bestias del planeta PlayStation.

Hace ya más de un año, esta compañía que durante años se dedicó en cuerpo y alma a 'fabricar' *Bomberman* como churros, nos sorprendió con un innovador juego de lucha en el que los personajes se transformaban en bichos dignos de cualquier película de serie Z. Tras el gran éxito de ese *Bloody Roar*, el equipo de programación Eighting/Raizing se puso a crear una secuela que prometía ser mejor, más brillante, más brutal, más frenética... y muchas cosas más que, finalmente, se han convertido en realidad.

UN JUEGO CON GARRA

Caras conocidas, luchadores remozados y nuevas incorporaciones se dan cita en la segunda edición del torneo de los 'zoántropos'. Entre los que han renovado contrato encontramos a Yugo el lobo, Long el tigre —y su alter ego infernal, Shen Long—, Gado el león —que hace las veces de final boss— y Alice la esponjosa conejita enfermera. El topo Bakuryu y la media bestia Uriko, enemiga final en el primer *Bloody Roar*, también repiten, pero con una pinta de adolescentes de teleserie norteamericana que tira p'atrás. Completan el reparto las nuevas fieras Busuzima —un punki hortera capaz de transformarse en camaleón—, Shina la mujer leopardo y Stun, un hombre-insecto muy mosqueado y, encima, con malas pulgas.

¿No echáis de menos algo? Tras el paso de juegos como *Dead or Alive* o *Dark Stalkers 3*, un beat'em-up no es lo mismo sin... Inuslo y pechugal! *Bloody Roar 2* no falla ahí tampoco: el minivestido de Jenny la mujer murciélago oculta a duras penas oculta sus 'maxicosas' (que, por otra parte, ya mostramos en la portada del número 5 de *Planet*). Os aseguramos que nosotros también nos converti-



mos en auténticas bestias con sólo verla...

Una vez elegido el luchador en cuestión, saltamos al ring para disfrutar de un auténtico masaje visual. Los personajes están increíblemente bien animados y los movimientos tienen una fluidez equiparable a la del rey, *Tekken 3*. Cada golpe que conectamos viene acompañado de un exagerado espectáculo de luz que inunda la pantalla de relámpagos, destellos, bolas de fuego y demás pirotecnia de combate. Eso sin contar los torrentes de sangre que aparecen al más mínimo roce. En ocasiones, más que jugar a *Bloody Roar 2*, parece que tengamos delante una versión de *Mortal Kombat* con guión de George A. Romero. Los mejores exponentes de toda esta parafernalia gráfica son dos momentos: el de la transformación y el de la magia final de cada personaje. Más efectos de luz que en un concierto de Village People, oyes.

Y el sonido está a la altura del conjunto. Cruir de huesos, topetazos, griterío... ¡un simple puñetazo suena como un potente vendaval! Todo ello aderezado con una frenética banda sonora con tintes de *metal* que resulta ideal para ayudarnos a descargar adrenalina mientras mamporreamos a nuestros adversarios.

FÁCIL SÍ, TONTO NO

Pocos juegos de lucha tienen un ingrediente de estrategia de combate tan elaborado como éste. Para aprovechar al máximo las ventajas de nuestro estado animal, por ejemplo, tendremos que calcular el momento preciso en el que nos transformamos. Y al hacerlo, aparte de dar mucho susto, cuentas con un botón de ataque extra, más golpes; también puedes quitarte de encima a un adver-

sario agobiante y, sobre todo, al transformarte recuperas parte de la energía perdida.

Hay que decir que los puristas del beat'em-up quizá queden algo decepcionados con *Bloody Roar 2*. Básicamente, porque el juego no cuenta con la profundidad de *Tekken 3* a causa



de la simpleza en la ejecución de golpes. Sin embargo, esta simpleza es un arma de doble filo: al contrario que en muchos otros beat'em-ups, aquí puedes encadenar series de golpes mortales desde el primer momento sin tener que despachurar continuamente el controlador. Por otra parte, aunque logres alcanzar la máxima maestría con un personaje determinado, es muy posible que el típico niño 'machaco-botones-a-ver-qué-pasa' te gane algún que otro combate.

En cuanto a la duración, a pesar de que se ha incluido un modo historia —no demasiado brillante, todo hay que decirlo— que prolonga la vida del juego, lo más probable es que *Bloody Roar 2* te dure dos telediarios.

Dicho todo esto, tanto si te asusta la complejidad de *Tekken 3* como si crees que eres un negado para los combos o, simplemente, necesitas descargar torrentes adrenálicos, éste es tu juego. Imprescindible.



A vuestra derecha, os presentamos a Bakuryu Skywalker.



A la que te descuidas, ¡hay que ver lo que te crecen las ladillas! ¡Guita, bicho!



—Doctor Gado, me he cortado en un dedo.
—De acuerdo, vaya desnudándose.



La maldita falda de Jenny no cede ni cabeza abajo. ¿Se le habrá quedado pegada con algo?

EN FIN...

arriba

- Accesible desde el principio
- Un espectáculo gráfico
- La estrategia de la transformación

abajo

- Poca profundidad de juego
- Golpes demasiado fáciles
- Escenarios simples

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	5

global



EN ÓRBITA

ZANAHORIAS POLIGONALES

BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

en castellano

Género: PLATAFORMAS
Desarrollador: Behaviour Interactive
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas



El nuevo programa "CGC": Conejo Que Corre. Y corre, y corre...



Las nuevas señales de tráfico, a prueba de miopes.



"¿Qué tienes ahí de nuevo, viejo?"

La mayoría de los juegos orientados al público infantil adolecen de uno de estos dos defectos: o bien tienen un nivel de dificultad demasiado elevado para los peques (*Bichos* es un buen ejemplo), o



los programadores han caído en el fallo de pensar que los niños se tragarán cualquier cosa (ver crítica de *Hugo* en este mismo número). Por eso cuando empezamos a jugar con *Bugs Bunny Perdido en el Tiempo*, un juego eminentemente dirigido al público infantil —bueno, y quizá a nuestro redactor-mimosin Holybear—, no teníamos demasiadas esperanzas depositadas en él. Craso error.

Pese a ser básicamente un plataformas 3D, es increíblemente variado. En este título puedes solucionar un puzzle al estilo *Tomb Raider*, torear a un enorme morlaco, jugar al "Simón" con un bultre del espacio exterior, ir montado en una carretilla como Indiana Jones en el Templo Maldito, participar en una carrera contra el gangster Rocky o hundir a cañonazos el barco de Yosemite Sam.

El gran problema de este título es que su apartado técnico tan sólo llega al aprobado justito. El motor 3D tira menos que el de una Derbi-Paleta, por lo que los objetos se van volviendo traslúcidos hasta desaparecer de golpe al más puro estilo David Copperfield. Por otra parte, el parpadeo de polígonos es bastante escandaloso y ver a través de los objetos y las paredes es tan habitual como que arda el lino subvencionado por la Unión Europea.

Sin embargo, los programadores han tenido la suficiente habilidad para trasladar la esencia de los dibujos de la Warner al videojuego. Para empezar, las voces en castellano son increíbles: os podemos asegurar que algunas frases suenan calcadas a las de los personajes de la TV (si alguien no se ríe con Yosemite Sam ya puede ir a buscar su sentido del humor en la sección de objetos perdidos de Barajas, porque es evidente que no lo tiene). Además los gráficos, aunque son simplones, reflejan perfectamente toda la alegría y el sabor de los viejos cartoons.

FÁCIL PERO ENTRETENIDO

El nivel de dificultad no frustrará a nadie (Bugs tiene vidas infinitas), pero eso no significa que acabarse este título sea un paseo. La mecánica básica del juego consiste en ir recopilando los despertadores que están repartidos por cinco mundos ambientados en diferentes épocas de la historia. Cuantos más despertadores tengáis, más fases y mundos estarán a vuestra disposición para



continuar la búsqueda. Dicho así parece muy simple, pero os aseguramos que completar el juego al 100% (con todos los objetos recogidos) es una tarea tan titánica como divertida. Infogrames ha demostrado que hacer un título asequible para usuarios con edades comprendidas entre los 7 y los 12 años no significa que el juego deba ser lineal, aburrido y sin ningún tipo de reto. A ver si otros toman nota.

EN FIN...

arriba

- Asequible para los peques
- Doblaje insuperable
- Divertido y variado

abajo

- Polígonos saltarines
- Horizontes cercanos
- ¿Fácil para los mayores?

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	5
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4

global

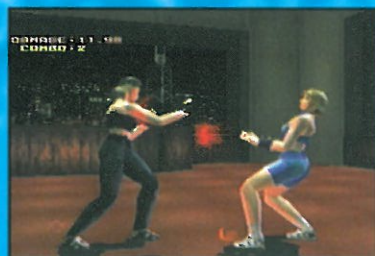


UN JUEGO PARA PEGARSE... CONTRA LA PARED

Género: ZAVENTURA?

Desarrollador: ITE Media
Editor: ITE Media
Distribuidor: ITE Media
Precio: 7.990 pesetas

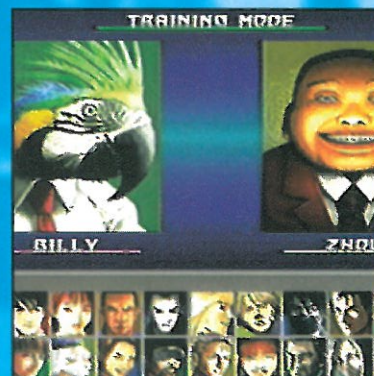
La primera incursión de Konami en el mundo de los beat'em-ups "uno contra uno" difícil-



mente podría haber sido más hilarante. El paso de *Kensei* por la Redacción de *PlanetStation* ha suscitado básicamente dos reacciones: perplejidad (¿cómo es posible que la misma compañía de *Metal Gear Solid* haya sacado este juego!) y, sobre todo, más risas que un político haciendo promesas por estas fechas.

Para empezar, los personajes tienen menos carisma que una alpagata. De hecho, la mayoría están clonados de otros juegos (¿os suena un tal *Tekken*?): de Nina Williams, de Xiaoyu, de Jin... Todos ellos, incluido un gemelo de dos duros de Steven Seagal, tienen su doble correspondiente entre los 9 luchadores iniciales, de un total de 22.

El sistema de control también retoma elementos interesantes de otros juegos como



la serie *Virtua Fighter* o *Dead or Alive*: el mando nos ofrece puño, patada, bloqueo y un botón para hacer llaves. A la hora de las



Station
13 JULIO 98

en
castellano

EN ÓRBITA

SÓLIDO MECANISMO METÁLICO METAL GEAR SOLID

RECOMENDADO

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**

Desarrollador: **Konami**

Editor: **Konami**

Distribuidor: **Konami**

Precio: **8.990 pesetas**

Cuando ya empezábamos a creer que la versión española de *Metal Gear Solid* saldría al mercado el día que finalizara la construcción de la Sagrada Familia, Konami ha sido magnánima y ha permitido a los sufridos usuarios hispanos que disfruten de esta obra maestra antes del verano. Teniendo en cuenta los atentados auditivos que se perpetraron con las traducciones al castellano de algunos juegos —echad un vistazo a *G-Police*, por ejemplo— temíamos llevarnos una gran desilusión con el cambio de voces.

La posibilidad de encontrar frases del estilo de "¡Serpiente Sólida! ¿Qué le hisiste a la Mantis Psíquica?", "¡Oh, Meryl! Abandona la misión y dedícate al modelaje", o "Vivo en conflicto desde que era un bebé".

Ahora que hemos visto —¡por fin!— la versión definitiva podemos decir con alivio que la espera ha valido la pena (y, de paso, publicar este análisis *refinitivo* con puntuación incluida). Aunque honestamente creemos que el nivel de nuestros dobladores compatriotas no llega al exquisito nivel de la versión inglesa, por una vez la calidad auditiva de los diálogos se puede comparar al de una película de cine. Todo un logro que pone un broche de oro a una obra que ya rozaba la perfección. Además,



en general la traducción es muy acertada e incluye un repertorio bastante completo de tacos (cosa que se echaba de menos en la versión inglesa).

Dejando de lado las novedades en los diálogos, la única diferencia más o menos reseñable que hemos encontrado en esta versión PAL respecto a su hermana americana es que la dificultad se ha revisado al alza. A pesar de todo, continúa sin ser recomendable empezar a jugar con el nivel fácil ya que, lamentablemente, a *Metal Gear Solid* no le sobran horas de juego y tampoco es cuestión de acabarlo en dos patadas.

Para finalizar, permitid que hagamos un par de réplicas a las acusaciones que se le han hecho a este juego. En primer lugar: considerar que este juego es malo porque es corto es tan lamentable como decir que la película *Un perro andaluz* es un bodrio porque no dura ni una hora. Cuando la calidad es

tan apabullante, ¿qué importa la cantidad? Además, tampoco se puede decir que el juego se agota acabándose una vez. Siempre puedes sacarle más jugo gracias a sus cuatro niveles de dificultad, la multitud de secretos del juego, las múltiples misiones de entrenamiento (que al final se ponen muuuy difíciles) y los dos finales distintos.

CON POCO FUNDAMENTO

Y respecto a la famosa polémica del diazepam... ¿qué queréis que os digamos? Acusar a *Metal Gear Solid* de incitar al consumo de drogas tiene el mismo fundamento que acusar al abuelo de Heidi de pederasta. ¿Qué será lo próximo? ¿Prohibir el juego porque Psycho Mantis induce a la anorexia? Difamar así a los videojuegos y los medios de comunicación que rodean al mundillo sólo puede ser producto de una explosiva mezcla de estupidez, ignorancia y mucho tiempo libre.

Como podéis ver Snake comparte vocabulario florido con Fernando Fernán-Gómez.

EN FIN...

arriba

- Doblaje castellano de película
- Gráficos, historia, personajes, música... prácticamente todo

abajo

- Si fuera más largo rozaría la perfección
- La polémica del Diazepam

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	5
gráficos	5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	5

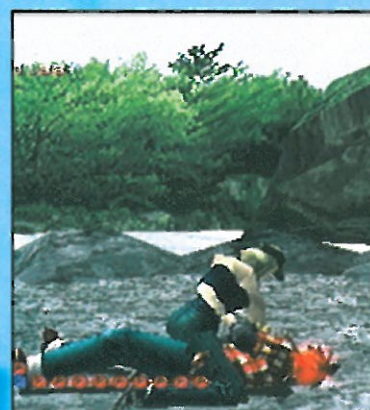
global



tortas, los luchadores se mueven tan rápido como las listas de espera de la seguridad social. De hecho, más que andar, se deslizan por la pantalla, como si a la señora de la limpieza de Konami se le hubieran derramado tres botes de cera en cada escenario. A esta lentitud se le suma una cantidad bastante limitada de movimientos que, encima, no conocen la palabra "variedad". Olvidate

de conectar diversas series de golpes, ya que cada personaje cuenta con tres o cuatro combos "inalterables" que abortan cualquier intento de creatividad por tu parte.

En definitiva, ¿qué decir de un beat'em-up en el que no puedes saltar ni agacharte? Sencillamente, que es un título imprescindible. Si, si, lo hemos dicho bien: imprescindible, porque todo fan de los jue-



gos de lucha debería probar alguna vez este *Kensei* sólo para darse cuenta de lo buenos que son los reyes indiscutibles como *Tekken 3*, *Dead or Alive* o *Bloody Roar 2*.

REMATEMOS LA FAENA

Al igual que *Tekken 3*, *Kensei* también cuenta con un simpático subjuego oculto; lástima que su interés esté en la línea de la calidad global del juego. Básicamente, se trata de un juego de carreras pedestres tipo *Running Wild*... sólo que considerablemente peor.

Ni el mismísimo Forrest Gump sería tan tonto de ponerse a jugar a esto.



EN FIN...

arriba

- Gráficamente correcto
- Sistema de contraataque

abajo

- Lentitud exasperante
- Mala respuesta
- Combos limitados

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	3
gráficos	3,5
jugabilidad	2
duración	3
vidilla	2

global



CON UN CAÑÓN POR BANDA TANK RACER



Un nuevo deporte invernal: el 'tanquinaje' artístico.



Bueno, vale, hemos llegado en última posición. ¡Pero es que se nos ha pinchado una rueda!



"Ostias, Patxi, ya te dije que no apuntaras al barco, joder."

Género: CARRERAS
Desarrollador: Grolier Int.
Editor: Glass Ghost
Distribuidor: Virgin
Precio: 7.990 pesetas

Gran Turismo, Ridge Racer, Need for Speed... juegos para nenas. ¿Quién necesita conducir cochecitos que al más mínimo roce se les rompe la junta de la trócola? Puestos a conducir, los hombres de verdad (redactores de Planet aparte) necesitan conducir como mínimo un tanque. Tank Racer nos ofrece la posibilidad de echar unas carreras a los mandos de estos gigantes de la guerra, intentando producir el máximo de daños colaterales posibles.

Aparte de llegar primero a la meta, el principal objetivo en Tank Racer es ser cuanto más garrulo, mejor. 'Conductor no hay camino, se hace camino al aplastar' es la máxima que deberás seguir, ya que conforme avances por la carretera, tendrás la oportunidad de tirar abajo vallas, muros y demás elementos para crear tus propios atajos. ¿Que un coche mal aparcado te impide pasar campo a través? Nada de avisar a la grúa, que vale un pastón (o si no, que se lo pre-

gunten a nuestro director, 'Juan sin coche'): sesión de despachurramiento gratuito, y a seguir p'alante.

Para deshacernos de los contrarios, nuestro tanque cuenta con una torreta giratoria con la que podremos disparar diferentes armas: desde un proyectil escuchimizado hasta misiles teledirigidos, pasando por un divertido ovni que abduce a nuestros adversarios y los aparta de la carrera.

Tank Racer es una buena opción para los que estén aburridos de encontrar siempre más de lo mismo en los juegos de carreras. La posibilidad de conducir un tanque y destrozar unos escenarios más coloridos que el traje del payaso de Micolor es lo bastante innovadora como para echarse como mínimo unas partidillas a este juego. Lástima que la parte técnica no se encuentre a la altura: el pop-up está a la orden del día, y la rotura de polígonos a veces impide ver el circuito. Eso sin contar con el diseño de algunos circuitos (el tercero es más soso que una sopa de aire), que no ayuda nada



a la hora de orientarse. No tiene la perfección técnica de otros títulos, pero es divertido y adictivo como pocos.

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	3,5
gráficos	3
jugabilidad	3,5
duración	3
vidilla	3,5

global



EN FIN...

arriba

- Muy original
- El control de la torreta
- Machacar escenarios

abajo

- Parte técnica mejorable
- Escenarios confusos
- Pocos vehículos

DE PELOTAS EN LA CALLE

PUMA STREET SOCCER

Género: DEPORTIVO
Desarrollador: Sunsoft
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas



Menudo partido de butifarrada dominguera.



Vaya, un Airgambay perfectamente empaquetado.



Si, eso del área es un anuncio de patatas Pringles. "Cuando haces pop..."

Entre el montón de simuladores de fútbol para PlayStation, es difícil crear un título que sobresalga del resto en algún aspecto. Sunsoft lo ha intentado desarrollando un juego que —en teoría— trae a nuestras pantallas toda la acción frenética y sin respiro de un sucedáneo del balompié, el Street Soccer. Muy parecido al fútbol sala, este deporte se juega en una especie de patio de colegio con cuatro jugadores por banda viento en popa a toda vela. En un espacio tan reducido y con tan pocos jugadores, Puma Street Soccer prima sobre todo la rapidez y la habilidad en detrimento del juego de equipo. O al menos lo intenta, ya que tras un par de partidas seguramente acabarás empleando la táctica 'made in Clemente' del patadón p'alante, y a ver qué pasa.



A pesar de poder realizar toda clase de pases, fintas y disparos a puerta, de poco nos sirven con unos controles menos intuitivos que las previsiones de venta del Rockman X. Los movimientos no son excesivamente complicados, pero los jugadores tardan demasiado en ejecutarlos. Si a todo esto le sumamos un ritmo de partido lento, no es de extrañar que la mayoría de las veces acabes dormido encima del controlador hasta que te marquen un gol o tu madre te llame para comer.

Como era de esperar, hay opciones de juego tan típicas como exhibición, copa del mundo o liga. Sin duda, la más atractiva de todas es la de tirar penaltis, en la que tendremos que llevar nuestro jugador desde el centro del campo a la portería contraria en un auténtico duelo contra el portero.

En definitiva, un juego que pretende ser innovador apostando por la vertiente arcade más que por la simulación. Una idea que queda empañada por unos controles confusos y sobre todo por un ritmo tranquilo, pausado, calmado, sereno... aburridillo, vamos.

EN FIN...

arriba

- Bastantes movimientos
- El modo 'Penalty Shootout'

abajo

- El exasperante control
- Ritmo lento
- Resulta repetitivo

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	3
gráficos	3
jugabilidad	2,5
duración	2,5
vidilla	2

global



Station
19 JULIO 99

¡A LA ZELDA CON ÉL! BLAZE & BLADE

Género:	RPG
Desarrollador:	Funsoft
Editor:	Funsoft
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

Hace mucho tiempo, doce hombres sabios se reunieron para traer paz y prosperidad a la humanidad empleando



la magia. Para ello, abrieron una grieta en el trazado telúrico de las fuerzas tautúrgicas del copón bendito (y todo eso que se inventan los guionistas de juegos para justificar su sueldo) y convocaron a seres de otros planos. Pero por el boquete entraron una pandilla de demonios, seres del averno y hooligans del Manchester que, lejos de mejorar las cosas, destrozaron todo a su paso, extendieron un cheque por los desperfectos, y se quedaron a vivir en nuestro mundo tan ricamente. ¿Adivinas quién

se encargará de salvar el planeta otra vez?

ROL A CUATRO BANDAS

Blaze & Blade se presenta como un action-RPG de estilo *Zelda* con algunos elementos arcade. Al principio, hay que crear desde cero cuatro personajes para formar la clásica party o grupo. Podréis elegir raza, carácter, magia, y perfilar los atributos físicos y mentales de cada miembro. Una vez creado el grupo y guardado en la memory (con sus correspondientes tres bloques para cada aventurero), comienza la desventura. Para empezar, el aspecto global del juego es realmente prehistórico: personajes pequeños, animaciones misérrimas y unos entornos patrocinados por Mr. Pixel. Además, si no eres un profesio-



Das círculos llenos de líquida y una prominencia con nieve perenne. Esto recuerda a algo...

nal de la realización televisiva tendrás muchos problemas con la cámara, que está continuamente empeñada en mostrar el lado equivocado de la acción (es realmente peliagudo encontrar áreas secretas o resolver puzzles).

En todo momento controlaremos únicamente a un miembro del grupo; si no encuentras unos amiguetes para echarle una mano (hasta cuatro jugadores con multi-tap), del resto de aventureros se encarga la consola. Eso sí, no esperes que tus compañeros derramen hasta la última gota de sangre por ti: aunque los enemigos estén haciendo salami contigo, ellos como si oyesen llover.

Es una lástima, ya que el juego cuenta con algunos elementos como la creación de personajes o la dinámica de combate (aunque más lenta, muy parecida a juegos como *Alundra* o el *Zelda* de la competencia) que, de haberse mejorado, hubieran convertido a *Blaze & Blade* en un título bastante recomendable.



EN FIN...

arriba

- La generación de personajes
- Hasta 4 jugadores
- Combate fluido

abajo

- Cámara y vistas horribles
- Personajes y escenarios
- No está traducido

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	2,5
gráficos	2
jugaridad	2,5
duración	3
vidilla	2,5

global



VUELVE EL SABLE'EM UP LEGEND

Género:	RPG
Desarrollador:	Funsoft
Editor:	Funsoft
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

Ahora que el mercado de las videoconsolas está lleno de clónicos de *Mario 64*,



Quake y *Tekken*, da gusto encontrarse un juego como este *Legend* que retoma un género casi olvidado. Nos referimos a los beat'em up de scroll lateral con una ambientación al estilo "Dragones y Mazmorras", que en su día cosecharon verdaderos éxitos en los salones recrea-

tivos. ¿Quién no jugó en su día una partida a leyendas del ocio electrónico como *Golden Axe*, *Knights Of The Round* o *King Of Dragons*?

Lástima que *Legend* no esté programado por los auténticos especialistas del género (Capcom y Sega), porque seguro que no habrían cometido los innumerables errores que Funsoft ha perpetrado en este juego. Los personajes del juego, que son completamente poligonales, son enormes pero tienen un diseño realmente pobre y andan tan tiesos que parece que lleven una esco-



ba enfundada en el duodeno. Además el juego es lento a matar y más repetitivo que las melodías de Ricky Martin (si



alguien es capaz de distinguir entre las versiones instrumentales de "Maria", "La Copa del Amor" y "Living la Vida Loca", igual le regalamos un fantástico dispositivo Rockman X).

En honor a la verdad sólo podemos decir que *Legend* es mediocre en casi todos sus apartados, pero tampoco podemos negar que los amantes al beat'em up de sabor añejo pueden encontrar en él ciertas dosis de diversión, especialmente en el modo para dos jugadores. Al fin y al cabo acabar con decenas de ogros, caballeros y gárgolas siempre es adictivo, y más cuando todo está aliñado con litros y litros de ketchup (aquí rebanar cabezas, troncos y extremidades está a la orden del día). Si eres un nostálgico de los viejos salones recreativos echa un vistazo a este título; si no, mantente bien alejado de él.



"Con tanta posturita tanta m'ha dao un retortijón que no veas... Y el Almax, ¡aun por inventar!"

EN FIN...

arriba

- Sangre como para abastecer 10 fabricas de morcillas
- El modo para dos jugadores

abajo

- Calidad general mediocre
- Más lento que la justicia
- Muy repetitivo

PUNTUACIÓN

parcial

ambientación	3
gráficos	2,5
jugaridad	3
duración	3
vidilla	3

global



Nos encontramos de nuevo en zona de guerra, armados hasta los dientes y con el orinal en la cabeza. ¿Te parece poco profesional? Pues espérate a ver todos los consejos que te damos y ya nos dirás algo cuando hayas conseguido apoderarte del mundo gracias a ellos.

WARZONE 2100



1 JUGADOR

TARJETA DE MEMORIA
2 BLOQUESMANDO
ANALÓGICODUAL
SHOCK™

RATÓN

WARZONE 2100

CAMPAÑA 1

ARIZONA

MISIÓN 1

Sitúa los cuatro buggies de combate en la carretera cercana a tu base. Construye un centro de mando y un generador de potencia para poner en marcha tu primer sistema de alerta. Levanta una torre de perforación en el terreno con petróleo junto a la carretera. Usa este suministro de petróleo para edificar una fábrica y un centro de investigación. Empieza a producir unos seis buggies. Rechaza el primer ataque que sufres. Afianza el cruce, cargándote a todos los incursores que encuentres.

Tira para el Norte y métete en el cañón al Oeste. Destruye la base que hay allí hay y hazte con el artefacto. Haz que uno de los vehículos de construcción levante una torre de perforación en el yacimiento abandonado. Usa dos buggies para salvaguardarla.

Envía los buggies dañados de vuelta a la base y refuerza tu pelotón con algunos de los seis que construiste. Produce cuatro buggies más. Regresa a la carretera y ve por el Norte a la base de los invasores. Saca a los defensores y dirige todos tus esfuerzos contra las torres de vigilancia. Inunda la base de buggies y captura el artefacto de su interior.

Añade los cuatro buggies que produjiste a lo que quede de tu fuerza. Manda todo lo que tengas al Oeste. Arrasa la base que hay allí. Ocupa esta posición y repara o recicla todas tus unidades dañadas de gravedad. Espera a que tu centro de investigación produzca lanzallamas y añade estas torretas a media docena de vipers. Lleva esta fuerza

invasores. Éstos usarán las colinas al Sur de la base para disparar protegidos a los edificios de debajo. Despliega unos cuantos vipers con ametralladoras para custodiar la base. Investiga las torres de vigilancia y ponlas en lo alto de las colinas lo antes posible.

Recicla todas las unidades dañadas y acumula una fuerza de diez vipers, incluyendo al menos dos con que puedan lanzar llamas. Coloca dos vipers en tu base para vigilarla. Desplaza el resto al cruce que hay al Este. Los invasores no pararán de transportar hombres a tu base, así que es imprescindible que destruyas sus fábricas. Envía tu pelotón al Sur y cárgate la primera base. Usa los vipers con llamas para eliminar los puestos de ametralladoras antes de mandar al resto de la fuerza de ataque.

No desplaces aún tu fuerza principal al Sur. Envía un viper lanzallamas a lo alto de la colina y aprópiate el artefacto: cargarse el búnker de allí no debería ser problema. Produce algunas unidades de reparación y mézclalas con tu pelotón. Luego encamínate al Oeste. Vuela la fábrica en la cima de la colina para interrumpir el suministro de invasores. Repara tus unidades y transpórtalos de vuelta a la carretera.

Rearma tu fuerza principal. Ataca el campamento que hay más al Sur. Envía vipers lanzallamas a incendiarlo mientras tus hombres con ametralladora tienen a raya a los restantes blindados.

MISIÓN 3

Reagrupa y repara lo que quede de tu pelotón. Llévelo de regreso a tu base inicial. Usa tus vehículos de construcción para instalar torres de perforación en todos los yacimientos. Cambia tu programa de investigación para descubrir el módulo de potencia.



tiempo una vez lanzado el transportador. Cuando tu equipo alcance la zona de aterrizaje del segundo mapa, ve a toda prisa al Norte por el cañón. Sigue hacia el Norte y llega al campamento de los invasores. No pierdas el tiempo atacando a los invasores: límitate a destruir la fábrica y hacerte con el artefacto. Luego vuelve al LZ del Sur para completar la misión.

MISIÓN 4

Esta misión tiene un margen de 30 minutos. Al igual que antes, repara tu fuerza principal y envíala al transporte. Cuando hayan aterrizado, carga de inmediato los diez refuerzos (producidos en la última misión) en la lanzadera. Usa esta enorme fuerza de ataque para enfrentarte a esos invasores carroñeros.

Una vez que ambos pelotones lleguen al nuevo mapa, envíalos al Oeste. Ignora el primer grupo de puestos de ametralladoras y sigue hacia el Oeste para hallar el primer puesto avanzado de los carroñeros. Vénceles para que no produzcan más refuerzos.

Vuelve a los emplazamientos armados. Usa vipers lanzallamas para eliminar los morteros del valle. Mueve los pelotones al Norte a través de la grieta del glaciar, una vez despejado el

◀ Recoge los artefactos que hay diseminados por el mapa para investigar y desarrollar nuevas armas de destrucción.



Usa vehículos rápidos para explorar las diferentes áreas del mapa. Puede que encuentres tecnología oculta o barriles de petróleo de bonificación.



Presta atención al diseño de tus vehículos y produce la clase de unidad adecuada para cada tipo de trabajo.



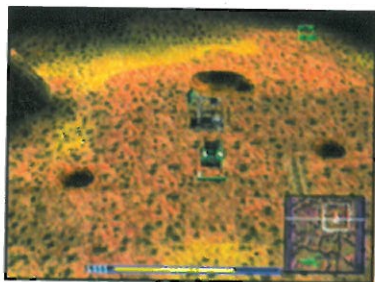
Añade siempre módulos a tus fábricas en cuanto puedas, pues incrementan el abanico de unidades que se pueden producir.



Usa vehículos de construcción múltiple para construir o reparar edificios: reducirás a la mitad el tiempo del trabajo.



Asigna unidades de reparación a grupos de vehículos. Con ello anularás la necesidad de enviarlas de regreso a la base para que los reparen.



▲ El petróleo es la fuente de vida de tus fuerzas, o sea que mantén el suministro a toda costa.

al campamento de los invasores al Sur y quémalo todo.

MISIÓN 2

Dispones de una hora para investigar la fuente de potencia que hay al Sur. En primer lugar, tu base sufrirá el ataque de



▲ No te duermas a la hora de mandar camiones ingenieros para que reparen rápidamente los vehículos e instalaciones dañadas.

Cuando esté completado, desarrolla tus generadores de potencia.

Sitúa diez unidades en el transportador (incluyendo al menos un viper de reparación móvil). Ponte a producir diez unidades más para sustituirlas. Para esta misión sólo dispones de 15 minutos. No malgastes



▲ El mapa táctico te muestra dónde están situados los objetivos que debes alcanzar en cada misión.

camino. Como en la anterior misión, entra a saco en la base, agénciate el artefacto y retírate al LZ.

MISIÓN 5

Asegúrate que haya un camión en el transportador cuando lances al primer



CONSEJO

Procura mantener a tus hombres con vida. No los malgastes de forma innecesaria en combate. Cuanto mas maten, mejor lucharán.



CONSEJO

Toma el control de los depósitos de petróleo de cada mapa. Una vez capturados, fortifica su posición.



CONSEJO

Despliega torres sensoras siempre que puedas, ya que permiten a tus unidades de artillería atacar a enemigos a los que no ven.

pelotón. Haz que afiance el LZ con torretas de ametralladoras y formaciones de sensores. Envía tu grupo inicial al Sur a investigar la señal de radio. Encontrarán un pequeño grupo de autobuses amarillos (seguramente llegarán tarde). Acaba con todos y sigue el sendero hacia el Este. Dirígete al Norte cuando el camino se divida y sube por la colina al Este. En cuanto tu pelotón detecte la base enemiga podrá disponer de refuerzos. Deja a tu pelotón a una distancia prudencial y aguarda que lleguen los refuerzos.

Agrupar todas tus fuerzas y prepárate a asaltar la base. Envía un par de vipers lanzallamas a destruir los nidos de morteros. Luego puedes cargarte el resto de la base con tus propios morteros, o bien asolarla a base de vipers con ametralladoras. Una vez apuntada la base, repara todas tus unidades. Empieza a construir sustitutos en tu base. Lánzalos apenas producirlos. Ocupa la base y destruye todos los camiones enemigos. Si aún no lo has hecho, investiga los cañones y morteros. Procura equipar a algunos de tus vipers con la torreta sensora para mejorarla puntería e incrementar el alcance de tus pelotones.

La base amarilla al Norte está bien defendida. No intentes siquiera asaltarla a menos que cuentes con morteros y cañones. Las torretas lanzallamas y las ametralladoras son ineficaces contra los blancos blindados. Usa los morteros junto a los sensores para eliminar las

torretas que protegen la base. Usa de cañones ligeros para reventar los vehículos defensores. Tras borrar la base del mapa, destruye las unidades restantes para acabar la misión.

MISIÓN 6

Las fuerzas Nuevo Paradigma están fuertemente armadas y blindadas. Irán derechitas hacia tu base e intentarán inutilizar tus instalaciones de producción petrolífera. Coloca todas tus unidades al Este de la base del cruce: deberían interceptar y destruir al primer grupo de atacantes. Dedícate a producir e investigar los cañones. La segunda oleada de fanáticos del Nuevo Paradigma estará formada por tanques. A menos que tengas suficientes cañones para perforar su blindaje, ya puedes ir llamando a tu compañía de seguros.

Tras rechazar las tres primeras oleadas de atacantes, ve al Sur por la carretera hacia el borde del mapa. Protege la torre de perforación de allí. Ve produciendo refuerzos de tanques para sacudirte al Nuevo Paradigma. Construye un centro de mando en la zona y empieza a construir una nueva base. Desarrolla todos los edificios. Construye emplazamientos de cañones para proteger la nueva base, si no lo has hecho ya.

Para comenzar el asalto contra el Nuevo Paradigma, primero debes afianzar el cañón que hay al Este de tu segunda base. Esto es la mar de difícil, ya que está plagado de nidos de mortero y otros emplazamientos armados. Frielos con torretas y acállalos con tus unidades de morteros.

Conquista el yacimiento petrolífero junto al cañón y repara tus tropas. Cuando estén al máximo de fuerza, envíalos a atacar la base en la cima de la colina del Este. Destruye primero las torretas aisladas. No te precipites hacia la base o las ametralladoras que hay allí darán buena cuenta de tus unidades. Una vez silenciadas las torretas, quémalas todo.

Crea una fuerza de diez tanques y unidades con lanzallamas. Encaminate al

Norte por el cañón del Este. Allí te pondrán al día. Destruye todas las unidades que protegen el LZ y las torretas que lo rodean. Con ello interrumpirás el suministro de refuerzos.

Afianza este punto y reconstruye tu fuerza. Dirígete al Oeste desde el LZ, sube la rampa de delante de la base y hazla pedazos. No avances hacia la segunda base: allí te aguarda una desagradable sorpresa. Refuerza tus unidades antes de atacar. Carga directo por el valle, usando unidades lanzallamas para destruir los búnkers. Presiona hasta alcanzar el campo de aterrizaje. Déstruyelo o te atosigarán nuevos refuerzos del Nuevo Paradigma. Con la zona afianzada, captura el centro tecnológico antes de su hundimiento y arrasa la base.

MISIÓN 8

Deberás enviar una fuerza de ataque bien armada a robar los artefactos de la base de Paradigma. Atesta el transporte de tanques y unidades lanzallamas. No olvides llevar una unidad de reparación en el transporte. Afianza la zona de aterrizaje y muévete despacio para liquidar a las patrullas de Paradigma. Ten cerca la unidad de reparación, pero no dejes que se aproxime demasiado a la acción. Si la pierdes no tendrás posibilidad de llegar al segundo LZ.

MISIÓN 7

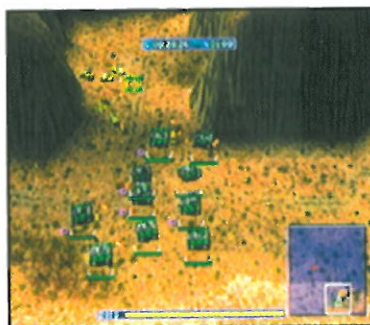
Deberás establecer una base avanzada en esta zona. El área está infestada de fuerzas del Paradigma, reforzadas con frecuencia por naves de transporte. Antes de nada, necesitas asegurarte que tu punto de lanzamiento de tropas y tu base están protegidos. Para ello, construye una mezcla de torretas con cañones y búnkers con morteros. Los cañones liquidarán a cualquier atacante blindado. Los morteros se desharán del vehículo o infantería lo bastante temerarios para acometerlos. También resultan útiles muros y trampas antibúnkers si deseas encauzar al enemigo hacia tus cañones. Del mismo modo son efectivas como defensa de las torres de perforación aisladas. Usa trampas antibúnker y muros para frenar la marcha de los atacantes, de forma que puedas hacer entrar en juego refuerzos de otras áreas.

La mayoría de fuerzas del Nuevo Paradigma se hallan diseminadas en grupos reducidos por toda la zona de combate. Teniendo esto presente, debes diseñar tus unidades para que sean móviles y efectivas. Las unidades como los morteros y los lanzallamas no son lo bastante precisas para enfrentarse a las unidades de Paradigma, más rápidas. Desarrolla algunas unidades de cohetes para ayudar a eliminar a esos condenados majaras blindados. Los misiles HEAT van especialmente bien. Usa unidades viper rodadas y armadas con ametralladoras, para provocar interferencias y atraer al enemigo hacia tus cañones más pesados. Intenta rastrear a los LZ que penetran en el área, ya que es la única forma de detener las incursiones de los Paradigma. Ve a saco: tan pronto como veas aparecer fuerzas de Paradigma, síguelos la pista hasta su origen y aníquiles. A tal efecto, te convendría rediseñar algunas de tus unidades blindadas para que fueran sobre ruedas. En esta mapa cuenta más la maniobrabilidad que el blindaje. Siempre puedes producir montones de unidades de reparación para tener a tus chicos a punto y contrarrestar sus puntos más débiles.

► La lanzadera verde llega dispuesta a aterrizar. Suerte que no es el bus número 23, que tarda siglos en llegar.



▼ Estos bichos se ponen muy chulos con los enemigos, así que procura no caer en sus emboscadas.



WARZONE 2100

Cuando aparezca el LZ en el HUD, llévate a los guardas por delante y afíanzalo. Mantén a las fuerzas de Paradigma lejos de la zona para que puedas hacer tomar tierra a tus refuerzos.

Transporta morteros y lanzallamas al LZ. Necesitarás una cantidad importante de tecnología para el asedio si quieres romper las defensas de Paradigma. Asigna tus máquinas de asedio a un grupo y tu blindado a otro. Usa el blindado para sacar a los de Paradigma de sus bases y bombardea entonces sus fortificaciones con fuego de mortero. Para acabar con los búnkers y edificios que protegen cada complejo usa unidades con lanzallamas. Si puedes, investiga los cohetes anti-búnker, ya que tienen mayor alcance que los lanzallamas. Esto evita tener que atacar desde cerca, brindando a tus unidades una mayor longevidad.

Cuando todos los artefactos obren en tu poder, retírate al LZ. Deja a los vehículos custodiando los artefactos. Si no hay más remedio, usa un par de vehículos dañados para distraer al enemigo mientras tus unidades más vitales se esfuman hacia el LZ.

MISIÓN 9

Este mapa contiene la localización probable de tecnología de conexión sináptica. Asegúrate que tus unidades



estén equipadas para el largo recorrido. Al igual que en la misión previa, llena el transporte de blindados anti-vehículo, sin olvidar incluir la importantísima unidad de reparación móvil.

Aplasta las unidades de Paradigma que rodean el LZ. No te adentes demasiado en su territorio o lanzarán un contraataque devastador. Usa el transporte para desplazar unidades al LZ hasta contar con un ejército importante.

Quizá valga la pena establecer una base en esta zona, ya que la constante necesidad de volver a proporcionar transporte puede consumir mucho tiempo. Una base te permitirá además explotar los yacimientos petrolíferos cercanos y construir una instalación de reparación. Ándate con ojo, eso sí: cualquier base que construyas resultará un blanco de lo más apetecible para Paradigma, y no te conviene desperdiciar recursos vitales a menos que puedas defenderlos.

Cuando tengas una fuerza de combate competente, puedes ir en busca de los artefactos. Intenta arrinconar a las patrullas de Paradigma. Evita que huyan o volverán en mayor número.

Divide tus fuerzas de ataque en dos grupos. Envía un grupo de unidades de escaramuza a enfrentarse a las unidades móviles de Paradigma. El otro, compuesto de unidades de asedio, deberías retenerlo hasta descubrir LZ enemigos. Éstos son con diferencia la mayor amenaza para tu ataque. Con dos o tres aterrizajes con éxito, los Paradigma pueden arrollarte con sus blindados. Ataca siempre a los LZ a la menor oportunidad para evitar que esto suceda.

Usa torretas sensoras y unidades de mando para encabezar tu asalto. Ataca primero las torretas aisladas, ya que

esto provocará que los Paradigma envíen sus unidades móviles contra ti, momento en el cual puede entrar en liza tu grupo de blindados concentrados.

Con la consecución de todos los artefactos y la destrucción de la presencia de Paradigma, retorna a tu LZ inicial. Tras la evacuación, los artefactos resultarán de gran ayuda en tu empresa.

MISIÓN 11

Deberían quedarte unas cuantas unidades de escaramuza de la misión anterior: van de perlas porque son justo lo que hace falta para frustrar los planes de los Paradigma.

Dispérsate y ocupa el LZ para poder reforzar tus fuerzas mediante la lanzadera. Produce sólo unidades



CONSEJO

Cuando adquieras tecnología VTOL (aviones de despegue y aterrizaje cortos, o ADAC), construye siempre al menos un centro de rearme para cada par de VTOL en juego. Esto les permitirá efectuar constantes pasadas de bombardeo.



CONSEJO

El terreno elevado proporciona una buena posición defensiva. Morteros y cañones casi duplican su alcance cuando se los ubica en colinas.

MISSION 10

Tu misión aquí es proteger tus centros de mando del ataque en represalia de Paradigma. Irán llegando unidades hostiles con regularidad, así que es importante que los defensores que produzcas sean móviles. Diseña tus vehículos con ruedas o semi-orugas para otorgarles la ventaja de la velocidad sobre el enemigo. Equipalos con cañones y cohetes HEAT. No olvides meter también unas cuantas unidades baratas de ametralladoras para contrarrestar los grupos de hombres que andan por ahí.

Con el fin de cansarte, las unidades de Paradigma intentarán derribar tus torres de perforación. Sin tu vital suministro de petróleo no podrás resistir un asalto prolongado. Debes pesar la necesidad de proteger tus torres contra la locura de dispersar demasiado tus unidades. La mejor forma para ello es poner trampas antitanque estratégicamente, de manera que los Paradigma deban abrirse paso entre explosiones para llegar a las torres. Ello te reportará el tiempo suficiente para llevar las unidades a una posición defensiva.

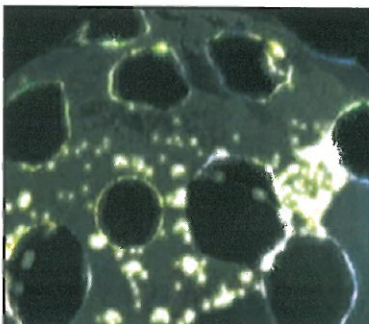
No tengas todas tus fuerzas en una sola área. Deja que se extiendan desde un punto defensivo central. Usando su velocidad para responder a los ataques, puedes evitar la necesidad de construir caras torretas. Mantén el tamaño del grupo en un mínimo de ocho unidades.

Peina el mapa con regularidad para asegurarte que haber liquidado a todas las fuerzas de los Paradigma. Tienen la desconcertante costumbre de colarse en tus bases sin ser detectadas. Una vez que hayan agotado su flota de asalto, repara y reconstruye tus fuerzas: ¡es momento de pasar a la ofensiva!

rápidas. No te molestes con vehículos orugas ya que son muy caros y lentos de fabricar. Da ruedas a tus chicos para que superen a los Paradigma en velocidad.

Tu primer objetivo será evitar que Paradigma se haga con un artefacto vital. Si fracasas, no hagas ningún plan para estas Navidades: serás demasiado radioactivo para comer pavo. Cárgate a todos Paradigma que aparezca en el HUD. Prevé la ruta que tomarán usando el HUD y mueve a tus chicos para que los intercepten.

Cuando recibas la siguiente transmisión del cuartel general tendrás



CONSEJO

Los muros y las trampas antitanque son artículos esenciales para retrasar a un atacante. Rodea siempre tus bases con muros, dejando huecos para que el agresor sólo ataque por donde tú quieres.



CONSEJO

Los baratos búnkers son buenas construcciones defensivas hacia el principio del juego. Es muy difícil desembarazarse de ellos, incluso con unidades lanzallamas. Con la llegada de los cohetes anti-búnker, no obstante, sus días están contados.

◀ Más te vale ponerte un protector de factor 1.000, aunque tu piel no se salvará por mucha loción que lleves si te alcanzan las armas nucleares.



poco tiempo para actuar. No escatimes en medios para evitar que el grupo de reconocimiento de los Paradigma escape. Al igual que en sus incursiones anteriores, intenta adivinar la ruta que seguirán y prepárate a cortarla. Aun en el caso de que los Paradigma burlan tu bloqueo, deberías poder atraparlos con tus unidades más rápidas.

Es cosa tuya asegurarte que los Paradigma no te birlan el artefacto que has de destinar a tus propios fines. Para ello, ahórrale un trabajo a la funeraria enterrándolos tú mismo. Construye una base lo antes posible, a poder ser cerca de tu LZ. Si tienes problemas para hallar pie firme en esta zona, apunta a la base de Paradigma más cercana. Construye tu base en sus ruinas y puedes usar los muros que quedan tras su destrucción para conseguir un respiro. Desde aquí, usa repetidos asaltos con tanques y morteros para romper el cerco de Paradigma.

▼ Los del Nuevo Paradigma son una panda de pirados religiosos ansiosos por ganar adeptos a base de arengas... y armas nucleares.



MISSION 12

Esta es la última misión en Arizona. Tal como cabe esperar, te va costar lo tuyo clavar el último clavo en el ataúd de Paradigma. Debes penetrar en el área ocupada por Paradigma usando la fuerza bruta. Carga tu transporte con unidades veteranas (si es que te queda alguna tras el último baño de sangre). Haz que conquistan y ocupen el LZ. Envía algunas patrullas a explorar el área de delante, mientras traes más unidades desde la base inicial para reforzar tu ejército.

En esta zona puedes encontrar tres artefactos. Cada vez que des con uno, asegúrate de investigarlo de inmediato, ya que es el único modo de nivelar las cosas contra Paradigma. Diseña tus unidades para que incorporen esta nueva tecnología y podrás hacerles frente con eficacia.

Dado que es su territorio natal, los de Paradigma están bien atrincherados. Deberás abordar el mapa por secciones, que deberás afianzar para evitar que los Paradigma se vuelvan a establecer. Para ello, trabaja en dos frentes. Extiende tus fuerzas a lo largo de las líneas de un cuadrado y tira hacia fuera. Bloquea cañones y colinas. Úsalos para proporcionar puntos estratégicos para tus propias armas. Si te quedas sin unidades, usa torretas armadas para bloquear los cañones y las colinas al enemigo. Asegúrate de colocar trampas antitanque y muros delante de los edificios para que puedan resistir hasta que te sea posible reforzar sus defensas.

Sírvete de las unidades de morteros y cohetes. Usa sensores para volar las fortificaciones desde lejos. Las torretas de mando resultan vitales para mantener la presión. Asigna una orden de despliegue para que cualquier unidad recién producida vaya directa a la acción. Recuerda, las unidades dirigidas por un comandante disparan con más puntería. Tal como dijo Miyamoto Mushashi: "Para vencer a un enemigo mayor debes atacar sus ángulos." Esto es aplicable para aplastar a las fuerzas superiores de Paradigma. Ataca los ángulos de sus bases y el centro no tardará en caer. Suprimiendo las torretas de los ángulos podrás invadir el interior de sus complejos y abatirlos. Cuando hayan caído todas las instalaciones vitales de los Paradigma, este sector quedará afianzado.



CAMPAÑA 2

RUINAS DE NEW YORK

MISIÓN 1

En cuanto llegues al suelo, apodérate de la base Beta y ponla de nuevo en funcionamiento. Te enfrentas a la fuerza letales del Colectivo, y no son tan torpes como el Paradigma. Repara todos los edificios de la base y asegúrate de tener un buen suministro de petróleo al alcance. Dedica especial atención a la construcción de torretas, ya que son esenciales para sobrevivir a los penetrantes ataques del Colectivo.

La primera oleada de asaltos del Colectivo es de una intensidad brutal. Ten tus unidades de reparación a la espera: es una pelea que no puedes rehuir. El Colectivo comprenderá lo que hacen tus unidades de reparación e intentará quitarlos de en medio. Esto te permite usarlos de cebo y atraer al enemigo hacia tus armas.

Cuando decrezca la primera serie de ataques, llegarán refuerzos de la base Alpha. Usa esta afluencia para afianzar un perímetro alrededor de tu base de forma que puedas construir defensas antiaéreas. Las baterías de defensa antiaérea van bien si son numerosas. Aun así, algún que otro ataque aéreo logrará traspasar. Produce un par de unidades de construcción y úsalas sólo para patrullar tu base y reparar cuando haga falta.

El Colectivo parece contar con un suministro inacabable de hombres. El tiempo juega en tu contra, así que es imprescindible pasar a la ofensiva lo antes posible. Para ello, produce algunas unidades de exploración e intenta descubrir la localización de los centros de recursos enemigos. Mientras haces esto, construye un par de fábricas para poder producir tanques a mansalva.

Usa los tanques para apisonar a los atacantes enemigos y hacerlos retroceder a la base del Colectivo. No ataques las bases hasta disponer de suficientes máquinas de asedio para estar seguro de la victoria. Si agotas tus unidades en un asalto infructuoso, el



Colectivo responderá enseguida con un contraataque a gran escala.

Una vez que hayas ocupado una base, mantén la presión. Como antes, no intentes atacar hasta tener una fuerza considerable. Mantente a la espera fuera de la base y detén por sorpresa cualquier intento de salir resueltamente por parte del Colectivo. Hazte con los tres artefactos de esta zona de combate y añádelos a tu programa de investigación. Recuerda, despílláralo todo menos el tiempo: el Colectivo tiene el hábito de sacar partido a cualquier alto el fuego para acumular un ejército descomunal.

MISIÓN 2

Esto es una simple misión de rescate. Debes enviar una fuerza de ataque bien armada a una zona conflictiva a recuperar a los ocupantes de un aparato de transporte abatido.

Usa el respiro en las hostilidades para hacer nuevas reparaciones en la base Beta. Además quizá deberías reforzar las defensas que rodean la base. Carga un transporte con unidades de ataque y una torreta de reparación móvil. Envíalo al LZ. Elige una unidad veloz para reconocer el terreno y localizar los restos del transporte. Casi no encontrarás unidades enemigas. No te dejes engañar: hay más ocultas por ahí. Tras encontrarte con el transporte, acércate al compartimento de carga a por los pasajeros.

Ahora viene lo difícil. Debido a las primera fases de esta campaña, no hay refuerzos disponibles. Debes utilizar los vehículos que tienes para salvaguardar a los ocupantes de los transportes. La torreta de reparación móvil resulta vital en este sentido. Asegúrate que no se la carguen o no tendrás medios para preservar la salud de los tuyos.



MISIÓN 3

El Colectivo parece inquieto por algo. Ha enviado una enorme fuerza de asalto a eliminar la base Beta. Las defensas que levantaste en la última misión serán vitales para tu supervivencia. Obliga al Colectivo a que ataquen bajo los cañones de tus armas. Cuando sea posible, atráelos hacia tus defensas usando unidades prescindibles. Las fuerzas del Colectivo se molestan cuando les disparan, así que es fácil manipularlas para que caigan en una trampa.

Tras cargarte la primera oleada de atacantes, es momento de llevar la pelea adonde el enemigo. El asalto inicial debería haber despojado a las bases del Colectivo del grueso de sus defensores. Usa anti-bunkers para lograr establecerte en la base más cercana y continúa con un asalto con blindados. Sigue avanzando y no dejes que tu ataque pierda impulso. Si quedas atrapado en un tiroteo con las torretas, los refuerzos del Colectivo empezarán a llegar de las otras bases.

Del mismo modo que en la anterior campaña, el adversario tiene las claves de su propia destrucción. La consecución de artefactos debe ser un objetivo prioritario para tus unidades. Suelen estar bajo la fábrica enemiga, una vez destruida ésta. En este mapa puedes hacerte con cuatro artefactos. Potencia el laboratorio de ciencia y ponte a investigar en serio. Esta batalla no la ganarás por superioridad numérica. La inteligencia es fundamental. Incorpora la tecnología del Colectivo a tus propios diseños a la menor oportunidad.

Cuando estés combatiendo al Colectivo según tus propias



condiciones, es momento de empezar a ampliar tus fronteras. En vez de apoyarte en una base y unos cuantos puestos avanzados aislados, prueba a edificar sobre las ruinas de cualquier fortificación del Colectivo que hayas destruido. Suelen tener una buena posición defensiva y un suministro abundante de petróleo.

MISIÓN 5

Esta misión contiene nada menos que seis artefactos, los cuales supondrán un buen empujón a tu programa de investigación. Los artefactos tienen un precio, eso sí, ya que el Colectivo no los soltará sin pelear. El grueso de sus ataques vendrá de las bases al Nordeste. Refuerza las defensas de esta zona y asegúrate que las carreteras estén bien patrulladas. Carga todas tus unidades con armas potentes. El Colectivo no tomará prisioneros. Corta las rutas que van a tus bases con blindados. Poner unidades de cohetes y morteros en terreno elevado amplía su alcance y visibilidad. Asegúrate de aprovechar esto y cárgate al Colectivo cuando se aproxime.

Una vez desbaratado el asalto inicial, puedes llevar la pelea a casa del enemigo. Acaba con las unidades indeseables que hay cerca de las bases del Noroeste y establece un perímetro alrededor del primero de los cinco edificios del Colectivo. Sitúa tu artillería y máquinas de asedio tras tus blindados para que puedan disparar a los atacantes sin exponerse al peligro. Saca a los defensores reconociendo las defensas del Colectivo con algunas unidades prescindibles. Cárgate a cualquier defensor que se trague el anzuelo. Con el

enemigo reducido, acomete las defensas de la base. Usa tus blindados para alejar el fuego de tus máquinas de asedio a fin de que puedan ponerse a trabajar.

En las bases del Colectivo están los componentes para la tecnología VTOL. Si la consigues romperás el dominio del cielo ejercido por el Colectivo. Tu objetivo final será la base aérea del Colectivo. En esta zona se usan a civiles como escudos humanos. Debes llegar a la base por dos frentes para que los defensores no tengan tiempo de frustrar cualquier intento de rescate. Usa dos pelotones de tanques para distraer la atención y poder efectuar el rescate. Haz que se retiren cuando sufran un daño medio, de forma que no se estén por ahí demasiado rato. Haz pasar unos cuantos vipers para recoger a los civiles. Intenta hacerte con todos antes de que los capturen. Cuando los hayas evacuado, usa una nueva fuerza de tanques para arrasar la base.

El objetivo final es el LZ enemigo. Éste no parará de proveer al Colectivo un suministro inacabable de unidades frescas. Clausúralo a la menor oportunidad. Despliega tanques veloces al interior del LZ. Quizá no puedan capturarlo, pero su presencia evitará que aterricen transportes. Ello te permitirá poner la artillería en juego para afianzar el área.

MISIÓN 6

Ésta es una misión de prioridad uno. Usando un pelotón de ataque veloz, debes evitar que el Colectivo ponga en marcha un viejo reactor nuclear. Dicho reactor se encuentra en otra región, por



◀ No descuides tu base; mantén a los ingenieros trabajando en ella para que reparen enseguida lo que haga falta.

MISSION 4

Esta es una misión relámpago. Debes completarla y esfumarte. Si te quedas más tiempo de lo conveniente, el Colectivo te lo hará pagar.

Carga en el transporte unidades veloces y fuertemente armadas, junto a la obligada unidad de reparación móvil. Son imprescindibles unidades rodadas. Deberías incluir unos cuantos vehículos armados con cohetes HEAT para enfrentarte con eficacia a los blindados enemigos.

La situación en el LZ está más caliente que un bailarín de flamenco en verano. Despliega tus unidades en formación defensiva, con tus unidades más ligeras protegidas por blindados pesados. Mantén la unidad de reparación móvil por la zona para que pueda aplicar una mano de pintura allí donde haga falta.

Con la zona afianzada, debes hallar y eliminar al comandante enemigo. Puedes cubrir más terreno si divides tus unidades en dos grupos, aunque esto las hace vulnerables si son emboscadas.

El comandante no las tiene todas convego, así que no pierdas ni un minuto en tu búsqueda o se habrá largado del mapa antes de que te enteres. Ten en cuenta el tamaño de tu fuerza de ataque y la abrumadora presencia enemiga en el área antes de ir por ahí como un loco.

Cuando hayas dado con el comandante enemigo, atácalo con tus unidades. Vuela su vehículo y roba el artefacto. Luego apresúrate al LZ y abrete paso entre las fuerzas del Colectivo que aparezcan.



▲ Dirige a tus atacantes a un paso estrecho para que no puedan desplegar sus armas.



▲ Construye muchas torres: son al mejor defensa ante los enemigos que merodean por ahí.



LIBRO DE RUTA



CONSEJO

Aborda los objetivos uno a uno. Si te adentras demasiado en territorio enemigo, puede que te veas arrollado por la conexión de nuevas bases.



▲ Forma una fuerza circular con tus vehículos más pesados con el fin de proteger a las unidades débiles.



▲ Si una de tus unidades se incendia... aprovecha el fuego para encenderte un cigarro. No puedes hacer más.



CONSEJO

La investigación es la clave para la victoria. Potencia al máximo posible tu centro de investigación para incrementar el ritmo de consecución de nuevas tecnologías.



CONSEJO

Presta atención al reloj del HUD. Si llega al final, se habrá acabado la partida. Intenta ser lo más exacto posible con los parámetros de la misión.

lo que deberás usar un transporte.

Mientras operas dentro del ajustado límite de tiempo, deberías afianzar el LZ con tu grupo avanzado. Esto te permitirá transportar más unidades a la refriega.

No esperes demasiado a atacar el reactor. Si se pone en marcha se acabó la partida. Teniendo esto en cuenta, asegúrate que todas las unidades que cargas en el transporte están fuertemente armadas. Necesitarás una fuerza de ataque sólida para atravesar las defensas que acordonan el reactor.

Usa artillería para abrir un agujero en el cordón. Luego envía unidades blindadas a través del hueco. Entretén los cañones de los alrededores con tu artillería mientras los blindados se ocupan del reactor.

Después de esto puedes dedicarte a recoger artefactos. Hay que encontrar tres, cada uno de los cuales está escondido en un edificio del Colectivo. Ve a por los edificios sólo si tienes tiempo. Asegúrate que tus chicos estén de vuelta en el LZ antes de que el reloj llegue al final.

MISIÓN 7

Aquí es donde empezó el conflicto, en la central de la NASDA. Se cree que el edificio contiene archivos detallados sobre el desplome. También se usa para albergar los protocolos de enlace del sistema defensivo por satélite. La batalla por este edificio será cruenta.

Pon la gama habitual de unidades ofensivas en el primer transporte. Haz que tengan inmovilizado al Colectivo hasta que llegue la segunda lanzadera. En ésta deberías incluir un par de vehículos de construcción para poder establecer algunas torres de perforación con las que incrementar tu manguante suministro de petróleo. También deberías usarlos para crear torretas y búnkers para proteger el LZ.

La central de la NASDA está enterrada tras líneas de fortificaciones del Colectivo. Más te vale usar unidades de fuego directo para capturar el edificio, ya que es muy inestable. Unos cuantos tiros en el lugar equivocado enviarán la central de la



▲ La investigación en tecnología armamentística resulta vital para desempeñar un buen papel en la guerra.

NASDA, junto a su valiosa información, al garete.

La mejor forma de afianzar la instalación es usar unas cuantas unidades para atacar al enemigo a quemarropa. Luego retíralas para atraer al Colectivo y alejarlo del edificio. Para capturar la central de la NASDA debes llevar a tus hombres cerca de la construcción. Tras unos instantes se infiltrarán en él y pillarán lo que necesitan.

En este nivel hay que encontrar tres artefactos. Usa tus máquinas de asedio y la artillería para asolar los complejos del Colectivo y hazte con esta vital tecnología. Una vez despachados todos, vuelve al LZ a que te recojan.

MISIÓN 9

Parece que el Colectivo ha construido silos de misiles tierra-aire (SAM) para detener tu avance. Debes borrarlos de la existencia para poder conquistar este territorio.

Como en anteriores misiones, el transporte te soltará sobre el fregado. Deberás tener una fuerza bien armada para tomar el LZ y rechazar los asaltos del Colectivo. Hazte fuerte y aguarda a que lleguen refuerzos. Incluye algunos vehículos de construcción en el segundo transporte para levantar los vitales búnkers y defensas para el LZ.

La mejor manera de asegurarse la eliminación de los silos de misiles es atacar en oleadas. Divide tu fuerza ofensiva en tres grupos. El primero estará formado por blindados para absorber lo más fuerte del fuego defensivo que surge del complejo de



▲ Puedes utilizar los sensores para localizar la situación de los enemigos y atacarles desde la distancia.

silos de misiles. La segunda oleada atacante debería componerse de artillería y máquinas de asedio. Su fuego pesado puede usarse para cargarse las torretas inmovilizadas por tus blindados. La tercera oleada contendrá vehículos rodados con armamento pesado. Este pelotón debe penetrar las debilitadas defensas exteriores y arrasar los silos de misiles sin quedar atrapado en un combate confuso.

En este mapa sólo hay un artefacto oculto. Vuela los edificios que rodean los silos de misiles para dejarlo al descubierto. Recógelo y vuelve al LZ para esperar una evacuación.

MISIÓN 10

¡Esta vez es la guerra! Tu misión es establecer un refugio seguro para tus tropas de esta zona. ¿Que parece fácil? Pues el mapa está plagado de esbirros del Colectivo, así que no te las prometas tan felices.

Usa una fuerza defensiva simbólica para afianzar el LZ. Incluye unas cuantas unidades de construcción en el primer transporte para poder fortificar enseguida el LZ. El enemigo irá hacia el interior en cuanto tus chicos toquen suelo. Forma un perímetro defensivo, colocando destacadas tus unidades mejor armadas. Mantén al Colectivo lejos de tus edificios hasta que estén en funcionamiento.

Extiende tus defensas e intenta capturar un yacimiento petrolífero. Construye tu base cerca del LZ para poder traer refuerzos sin problemas. Consolida tu poder y transfíere tantas

MISIÓN 8

Parece que el enlace de satélites podría ser una trampa. Debes desconectarlo enseguida. Pon artillería y tanques en el primer transporte. Toma y afianza el LZ. Pon vehículos de construcción en el siguiente transporte. Haz que construyan fortificaciones en el LZ. Si tienes tiempo, puedes empezar a construir aquí una base. Sin embargo no pierdas de vista tus reservas de petróleo. Unos cuantos VTOL serían muy útiles en esta misión. Si te sobra oro negro, asegúrate de incluir algunas plataformas de aterrizaje cuando levantes una base. La forma más barata de afianzar el LZ es acordonarlo con trampas antitanque. Luego coloca artillería detrás de las trampas para que disparen a los atacantes. Mientras los atacantes intenten abrirse paso a través de las defensas, recibirán un severo castigo de tus cañones.

Para aniquilar del todo el enlace de satélites, debes atacarlo de forma secuencial. Tu primer blanco deberían ser los torres sensores que rodean el edificio. Éstas permiten a los búnkers de morteros que hay en la instalación

disparar indirectamente a tus unidades. Una vez eliminados, la visual de los morteros quedará tapada por los muros circundantes, con lo cual quedarán silenciados.

Tu siguiente blanco deberían ser las torretas. Están bastante elevadas, con lo que tienen mejor alcance que la mayoría de tus vehículos. Debido a los muros circundantes, su campo de fuego es limitado. Saca provecho de esto usando muchos vehículos contra una sola torreta. Así sólo una de tus unidades recibirá el impacto mientras las demás causan daños. Destruye todas las torretas de protección mediante este método. Luego lanza tus blindados contra el centro de la base y clárgate el lugar de enlace de los satélites.

Por este mapa hay cuatro artefactos esparcidos. Ve a por ellos sólo si dispones de tiempo y recursos de sobras. Recuerda, los artefactos pueden resultar vitales en misiones posteriores. Contrapesa el coste en recursos humanos con los beneficios que puede proporcionar la nueva tecnología.

Tras eliminar el lugar de enlace de satélites de la faz de la tierra, vuelve al LZ. No te quites el polvo hasta haber acabado tu investigación, ya que ésta te dotará de ventaja en la siguiente misión.



unidades como puedas desde la base Beta.

Empieza a expandir tu territorio. Elimina los grupúsculos de vehículos dispersos mediante ataques con VTOL. Luego usa tus blindados para empezar a cortar carreteras. Esto evitará que el Colectivo desplace refuerzos por el mapa para impedir tus planes de destruir sus edificios.

Elimina las bases enemigas una a una. Al igual que antes, ataca los ángulos de la base, así como las torres sensoras. Ello dará a tus hombres la oportunidad de lanzarse contra las instalaciones de producción y detener la afluencia de unidades enemigas. Por aquí hay dos artefactos. Búscalos y añádelos a tu arsenal antes de completar la misión.

MISIÓN 11

¿Tiene el Colectivo el peor perder jamás visto o ha intercedido alguna otra fuerza perversa? Ésta es la pregunta que puede que te hagas al principio de esta misión. Parece que alguien ha lanzado un ataque nuclear contra la base Beta. A menos que quieras brillar en la oscuridad, es momento de pirárselas pero que muy rápido. Puedes partir hacia este mundo o al siguiente, según la velocidad de tu respuesta.

En este nivel no hay artefactos que vengan en tu ayuda. Es sólo cuestión de defender tu LZ para poder sacar a tantas unidades como puedas antes de que las cosas se pongan terminales. Construye torres sensoras para conferir alcance a tu artillería e intenta erradicar al Colectivo antes de que invadan tu posición. Asigna tus VTOL a una torre sensora para que se lancen a por cualquier pelotón de ataque enemigo que detecten. Las trampas antitanque y los muros son vitales para frenar la marcha de las hordas que avanzan hacia ti. Una

posición defensiva ideal consistiría en unos cuantos fosos con morteros y una torre sensora ocultos tras un par de muros y al menos tres filas de trampas antitanque.

Construye defensas estáticas para repeler el ataque enemigo. Ten un pelotón de tanques a mano para cubrir cualquier hueco que pueda aparecer en tu línea defensiva. Lleva tus unidades de vuelta al transporte y llévate los de la zona.

Cuanto más tiempo consigas, más unidades podrás extraer de la zona de conflicto. Usa tus unidades más baratas como pelotones suicidas para rechazar el avance enemigo. Los VTOL desempeñan bien esta función. Mediante diversas pasadas con ráfagas entorpecerás la mayoría de ataques. El Colectivo tiene unidades aéreas propias. Intercéptalas al detectarlas. Los VTOL enemigos pueden abrir agujeros en tus muros con facilidad para que las fuerzas terrestres puedan entrar directamente en tu base.

No debes perder de vista el reloj. Cuando el cronómetro llegue a cero, adiós muy buenas. Empieza llevándote tus mejores unidades. No te lleses tus blindados pesados o tu posición será invadida enseguida por las fuerzas superiores del Colectivo.

CAMPAÑA 3

MONTAÑAS ROCOSAS

MISIÓN 1

Esta vez tu enemigo es la insidiosa unidad de inteligencia artificial conocida como Nexus. Oculta en algún lugar de las montañas rocosas, maquina la destrucción de toda la humanidad.

Establecerte en las Rocosas es difícil a más no poder. Las fuerzas de Nexus



están fuertemente armadas y van a por tu LZ en cuanto tocas suelo. Aterrizas luchando. Rodea el LZ y monta puntos defensivos alrededor del área.

Pon tu base en funcionamiento. Expande tu base y amurállalo todo. Captura un par de torres de perforación para iniciar la producción de petróleo. Cuando tu centro de mando esté en marcha, tus refuerzos comenzarán a llegar.

Usa esta afluencia de unidades para consolidar tu poder. Asalta enseguida unos cuantos edificios cercanos y captura más petróleo. Tras el ataque inicial de los Nexus, estarán relativamente tranquilos acumulando fuerzas. ¡No dejes que lo hagan! Hostiliza sus complejos y sus patrullas siempre que puedas. Intenta atraerlos a un tiroteo mientras llegan tus refuerzos y ellos están relativamente débiles. Si los dejas solos, arremeterán contra ti con una enorme fuerza de ataque a la que estén listos para luchar.

Tras cansar a las fuerzas de Nexus, pasa a la ofensiva. Ataca su suministro



CONSEJO
Las unidades de mando también tienen la habilidad de que se les envíen directamente las unidades producidas. Ello ahorra un tiempo precioso en el fragor de la batalla.

◀ Mantén tus unidades dispersas para evitar que un solo proyectil se las cargue a todas de golpe.

▼ Si sigues las instrucciones de nuestra guía, la máquina gastará alrededor de un 95% de sus recursos en los cinco primeros minutos de la misión.



LIBRO DE RUTA



CONSEJO

No te limites a producir tanques. Usa una variedad de armas para deshacerte de la multitud de enemigos a los que te enfrentarás. Un tanque puede ser desmantelado con facilidad por una infantería bien armada, ya que su torreta dispara con lentitud.

de petróleo para interrumpir su producción de unidades. Usa ataques precisos con los VTOL para inutilizar sus formaciones de sensores a fin de que tus blindados puedan tomar al asalto sus posiciones.

Aquí puedes hallar dos artefactos. Asegúrate que los tienes ambos antes de completar la misión.

MISIÓN 2

La predilección de Nexus por los ataques nucleares vuelve a resultar molesta. Ofendido por la impresionante paliza que le diste la última vez, Nexus ha empezado la cuenta atrás para otro ataque nuclear. Esta vez no hay adonde huir. Por suerte el silo que contiene el misil queda cerca, y un ataque relámpago podría evitar su lanzamiento.

Cubre el sitio de aterrizaje y rechaza a las tropas de Nexus hasta que lleguen refuerzos. No te molestes en construir edificios; dedícate a maximizar la potencia de fuego de las unidades. Ordena a tus unidades que estén de guardia, de forma que ataquen sin moverse. Si les atacan con armas de gran alcance, haz que rompan la formación para responder, pero asegúrate que se retiren tras sufrir daños moderados. Esto evitará que se lancen en medio de las hordas enemigas. Espera a tener una fuerza substancial de unas 30 unidades antes de atacar el silo.

Un ataque en masa te permitirá imponerte al bien defendido silo. No te molestes en ir a por las defensas

▼ Los valles estrechos ofrecen magníficas ocasiones para tender emboscadas. No permitas que tus unidades se vean atrapadas en una de ellas.



MISIÓN 6

¿Recuerdas el equipo que eliminó el silo del misil en la segunda misión? Bueno, aparte de ser levemente radioactivos, están listos para la acción. Llévalos a que se unan a un grupo de avanzada de la base Gamma. Hazlos pasar justo a través de las líneas enemigas para alcanzar la base Gamma. No te molestes en atacar a las unidades de Nexus: quizá pierdas algunos vehículos, pero es que en esta misión cada segundo cuenta.

Una vez que lleguen ambos grupos a la base Gamma, ocúpala y presiona a los sicarios de Nexus. Usa tanto tu base como la base Gamma para atacar a sus unidades. Tus inmensas instalaciones de producción deberían ser más que suficientes para despachar a sus fuerzas dispersas. Quizá quieras afianzar unos cuantos yacimientos petrolíferos más para crear más tropas.

Hay cuatro bases de Nexus en total cada una de las cuales contiene un valioso artefacto. Ataca sus ángulos con máquinas de asedio y VTOL y luego dales duro con unos cuantos asaltos con tanques para capturar lo que puedas.



circundantes; lánzate directo contra el misil. Descarga sobre el edificio y vete cuando haya sufrido desperfectos irreparables. En ese instante la cabeza nuclear empezará a llegar a la masa crítica. Es la señal de que debes abandonar la zona.

Lleva a todas tus unidades restantes a la seguridad del valle antes de que explote el misil. Las cordilleras que tienen a cada lado deberían protegerlos de la deflagración. Tan sólo debes resistir aquí hasta que el reloj llegue a cero.

MISIÓN 3

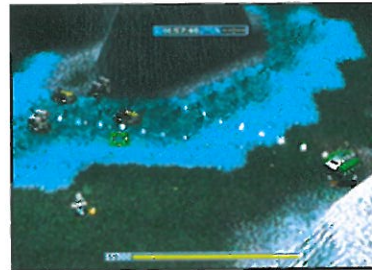
Se ha perdido el contacto con un equipo de exploración cerca de la base Gamma. Debes formar un grupo de rescate para descubrir qué ha pasado con esos pobres desgraciados. Atesta tu transporte de unidades con ametralladora y antitanque. Esta misión es más letal de lo que parece.

Cuando empieces a rastrear la unidad desaparecida, la base Gamma enviará una señal de peligro de prioridad uno. Dirígete al Norte para ir en su ayuda, pero no te precipites. Vete hacia el perímetro de la base, asegurándote que todas tus unidades estén distanciadas y listas para responder a la agresión del enemigo.

Al llegar a la base Gamma, Nexus cerrará su trampa. La base ha sido invadida por Nexus, quien se ha infiltrado en el centro de mando. Desparrámate en abanico para crear un amplio campo de fuego. Liquidar a todas las unidades de Nexus, que se lanzan contra tus armas.

Establece una base y ponte a crear una fuerza que venga a tus camaradas caídos. Hay construcciones y unidades de Nexus esparcidas por todo el mapa. Una vez que tengas una base en funcionamiento, empieza a construir VTOL para cargarte edificios y unidades aislados.

Lleva al enemigo de vuelta a sus bases y evita que se vayan. Inicia una campaña de bombardeos frecuentes para que no produzcan petróleo. Puede que no sea muy eficaz para interrumpir su suministro debido a la proliferación de silos de misiles tierra-aire, pero resulta una notable diversión. No cabe



duda de que Nexus desviará más recursos para combatir a tus VTOL, lo que a su vez significa menos dinero para las unidades de tierra.

Continúa las incursiones de bombardeo hasta estar listo para desplegar todas tus fuerzas y destruir la base de Nexus. Examina las ruinas de sus edificios para descubrir los cinco artefactos ocultos en este páramo.

MISIÓN 4

Ésta es otra misión de rescate. El equipo Alpha se encuentra bajo ataque aéreo y requiere ayuda urgente para evitar que los liquiden. Poseen datos vitales, así que su rescate tiene prioridad uno. Pon un equipo de asalto pesado a bordo del transporte. Úsalos para tomar y ocupar el LZ. Ve enseguida a la posición del equipo Alpha. No durarán mucho sin ayuda inmediata, así que bate unos cuantos récords de velocidad por tierra para acudir en su ayuda.

Cuando te hayas reunido con el equipo Alpha, llama pidiendo apoyo. Pon algunas unidades antiaéreas en el transporte y llévalas a tu posición. Rechaza todos los ataques aéreos y regresa al LZ con el equipo Alpha. Quitale el polvo y vete del área para completar la misión.

MISIÓN 5

Vale, en esta misión sí que las pasarás canutas. Nexus se está infiltrando en tu base y apoderándose de los edificios en progresión geométrica. Nexus también tomando el control de tus vehículos y cyborgs. Debes responder a este asalto investigando los circuitos de resistencia suministrados por el equipo Alpha. Si bien los circuitos no harán que recobres la tecnología perdida, sí evitarán que tus



otras unidades queden infectadas.

Una vez protegido contra nuevas infiltraciones de Nexus, destruye las construcciones infectadas y reemplázalas por nuevas. Dirige tus cañones hacia los edificios capturados para poder construir sobre sus ruinas. No olvides cargarte cualquiera de tus unidades que haya sido reprogramada por esa maldita IA.

Una vez que hayas reparado tus fronteras y devuelto a tu ejército todo su complemento, puedes dedicar tu atención a otros asuntos, tales como matar a Nexus. Captura el mapa por secciones. Toma las áreas una a una. No te disperses demasiado o Nexus bombardeará la parte más débil de tu línea para que puedan penetrar sus tropas. Extiende tus fortificaciones camino de la base enemiga. Igual que en misiones anteriores, es buena idea construir sobre las posiciones de Nexus, ya que suelen estar en sitios bien protegidos.

MISIÓN 7

Bueno, parece que a Nexus se le ha vuelto a ir la olla: hay unos misiles camino de tu base inicial. ¡A recoger tocan! Retira todas tus unidades a la base Gamma. Deja una pequeña retaguardia con el objetivo de bloquear los ataques enemigos para que no hagan pedacitos a tu fuerza en retirada.

La plataforma láser orbital que Nexus ha tenido a bien poner operativa empezará a freir unidades al Norte. Aleja a tus chicos de esta área. Si no hay más tu tía que pasar por esta zona, hazlo rapidito y en gran número.

Una vez de vuelta en la base Gamma, deberás destruir los silos de misiles para evitar nuevos ataques nucleares. Traslada un equipo de ataque al Sur, bien entrado en territorio de Nexus, y ve a por los silos. Produce una enorme fuerza de ataque para enfrentarte a los defensores del silo. Deberás tener éxito con tu primer ataque para prevenir otro lanzamiento. Si tu equipo es rechazado, te va a costar horrores llegar a los silos a tiempo.

Cuando los silos ya sean chatarra, registra los edificios circundantes de



Nexus en busca de artefactos. Estos se hallan cerca de los silos. Destruye las fuerzas ocupadoras de Nexus para descubrirlos.

MISIÓN 8

Es momento de detener esos condenados ataques con misiles de una vez por todas. Tras obtener los códigos de lanzamiento en la última misión, puedes investigar el programa intruso de Nexus. Esto te permitirá entrar en los sistemas de guía de las cabezas nucleares.

Nexus, claro, se molesta por esa amenaza a su existencia y lanza un ataque total contra la base Gamma. Debes tener a raya a Nexus hasta haber introducido los tres códigos de lanzamiento. Usa unidades VTOL para ametrallar a los vehículos que se acercan y divide las unidades concentradas de blindados. Deja tus propias unidades tras los muros y asignales sensores para que puedan disparar indirectamente a los Nexus atacantes. Procura evitar enfrentarte al enemigo tanque a tanque, ya que te superan en número. Intenta obligarlos a atacar por corredores estrechos de forma no puedan aprovecharse de dicha superioridad para destruirte. También hay defensas por satélite en funcionamiento. Una vez más, el blanco es la mitad Norte del mapa.

Si consigues repeler los ataques enemigos el tiempo suficiente para introducirte en los tres códigos de los misiles, se lanzarán las cabezas nucleares, destruyendo el dominio de Nexus en el mundo libre. Esto servirá de preámbulo para la confrontación definitiva.

MISIÓN 9

Regresa a los silos de misiles y afianza el área. Ponte a construir una nueva base cerca de los silos. Llegará un transporte a este lugar. Empieza a crear una fuerza de ataque, lista para enfrentarse a Nexus en el combate final. Asegúrate que todas tus instalaciones de producción estén potenciadas al máximo y que cuentes con un suministro constante de petróleo. El camino hacia la victoria será arduo, no te quepa duda.

Llena el transporte con tus unidades más duras y transfírelas a la zona de salto. En cuanto toquen tierra sufrirán un intenso ataque. Deben resistir a toda costa. Si pierdes el LZ se acabó la misión. Para ello, piensa en poner sólo tus blindados más pesados en el transporte. Hará falta una fuerza



importante para preservar la zona hasta que se puedan desplegar refuerzos.

Una vez que hayas ocupado el terreno que rodea el LZ y que tengas una cantidad substancial de refuerzos a tu disposición, empieza a avanzar hacia territorio de Nexus. No olvides incluir unas cuantas unidades antiaéreas, ya que nada le gusta más a Nexus que liquidar a tus chicos desde el aire.

Empieza a cargarte las instalaciones del exterior de la base de Nexus. En ellas hay artefactos que resultan útiles en la batalla final. Un asalto combinado usando máquinas de asedio y unidades VTOL debería bastar para arrasar estos puestos aislados.

Con toda la tecnología investigada y lista para ser puesta en práctica, puedes apuntar a la base de Nexus. ¡Es hora de hacerle pagar por los billones de vidas que ha aniquilado! Empieza eliminando sus torres sensoras para silenciar los morteros. Luego envía andanadas propias por encima de sus muros. Esto debería hacer salir a los blindados de Nexus. Usa tus propios tanques pesados para bloquear a los vehículos enemigos y escudar a tus unidades más frágiles de sus salvajes. Una vez que dejen los confines de su base, puedes liquidar a los enemigos mediante VTOL y artillería.

Con los defensores en el otro barrio, lo único que queda por hacer es empezar a atacar los ángulos de la base. Cárgate las defensas externas y destruye los muros de alrededor. Ve primero a por la torre de perforación y las plataformas de aterrizaje. Con esto frenarás los bombardeos aéreos.

Entra en la base y dedícate a detener a Nexus con tu potencia de fuego. Una vez que haya caído el edificio que alberga el ordenador, el mundo será tuyo.



CONSEJO

Las torretas de mando resultan inestimables para el éxito de la misión, ya que aumentan la precisión de las unidades que se les asigna.



CONSEJO

Tal como escribió Sun Tzu: "Ocupa un terreno estrecho y aguarda a tu enemigo." Los cañones y las carreras son útiles para rechazar a fuerzas superiores, ya que evitan el desplazamiento de tropas en gran número.



CONSEJO

El poderío aéreo es vital para tu campaña. Produce VTOLS siempre que puedas, ya que son las unidades más versátiles en el campo de batalla.

▼ Cuando van en grupo, los cyborgs son capaces de destruir incluso a los tanques más bestias.



CONSEJO

No deberías pasar por alto el fuego antiaéreo. La CPU apuntará a tus instalaciones básicas a menos que estén bien protegidas.



ROLLCAGE

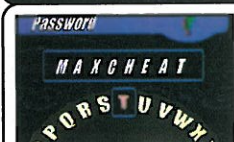
¡Que volcaamos! La **segunda parte** de nuestra guía de carrera incluye trucos exclusivos, **todos los secretos** y consejos para los dos circuitos de bonificación.

PASSWORDS

TODAS LAS LIGAS
 MODO FÁCIL
 EEFNIEBA
 TODAS LAS LIGAS
 MODO DIFÍCIL
 EEFPHMBC
 TODAS LAS LIGAS
 MODO EXPERTO
 HEMPCMDD



TRUCOS



TODO ACCESIBLE

Introduce el password MAXCHEAT para posibilitar el acceso a todas las ligas, el modo espejo, los circuitos de bonificación (Skid Pan y Superbowl) y el piloto extra (Yuri).

MEJORES REGISTROS DE LOS DISEÑADORES

Para añadir las vueltas más rápidas de los desarrolladores a los récords, introduce el password BESTLAPS.

SECRETOS

¿Y MENTIRAS?... NO, ESTOS SON VERDAD



CIRCUITOS DE BONUS

Es posible acceder a dos circuitos extra en los que puedes jugar en los modos contrarreloj y para dos jugadores.

Completa Taurus en el nivel fácil con el máximo de puntos para acceder al circuito Superbowl.

MODOS DE DIFICULTAD

Completa Taurus en el nivel fácil para acceder al modo difícil.

Completa Taurus en el nivel difícil para acceder al modo experto.

Para seleccionar el nuevo nivel de dificultad, ve a la pantalla de configuración del usuario y elige 'Dificultad'.

MEGACONTRARRELOJ

Completa Taurus en el nivel experto para acceder a la megacontrarreloj. Actívala mediante la pantalla de configuración del usuario y empieza una contrarreloj para correr a una velocidad increíble (se aumenta el promedio de cuadros).

COCHE EXTRA

Completa Taurus en el nivel difícil para acceder a la virguería de coche patrulla de Yuri.



BONUS BITS

Esta pantalla (se accede por medio de las opciones principales) contiene algunas opciones de juego extra de las que se puede disponer al ganar ligas (o usando el código MAXCHEAT).

DEATHMATCH

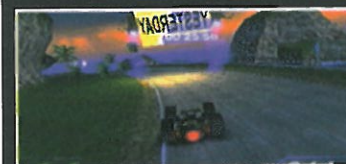
Las cuatro partidas a muerte para dos jugadores van quedando disponibles gradualmente tras ganar las ligas Gemini y Scorpio con el máximo de puntos y en los niveles fácil y difícil. Ve a la opción Bonus Bits para seleccionar una. ¿Tácticas? Mira, es la mar de fácil. Dale a tu amigo con un perforador y ganas un punto. Usa el turbo



para escapar con rapidez. Si te caes por el borde... es que eres tonto y tu amigo se lleva un punto. El primero que llegue a 15, gana.

MODO SIMÉTRICO

La opción '?' de Bonus Bits se convierte en Mirror Mode cuando ganas la liga Taurus. Si lo activas, correrás en circuitos simétricos (vamos, que tienen una forma equivalente a la del circuito original reflejada en un espejo).



CIRCUITOS DE BONUS

A estas dos pistas extra se accede completando la liga Taurus en los modos fácil y difícil con la puntuación máxima de 30 (o sea, el primero en todas las carreras). Como es una tarea de aúpa, siempre puedes optar por usar el password MAXCHEAT.



2 JUGADORES

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

MANDO ANALÓGICO

DUAL SHOCK™

VOLANTE

ROLLCAGE

SUPER BOWL

Ubicación: Harpoon Islands

Terreno: Asfalto puro y duro, ¡sólo que puedes conducir boca abajo!



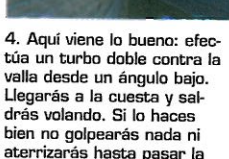
1. Si aspiras a marcarte una vuelta de récord, primero tendrás que acumular velocidad. Puedes hacerlo mediante las plataformas de aceleración que hay por el techo; tres o cuatro vueltas deberían bastar para conseguir una velocidad suficientemente alta. Efectúa un turbo doble una fracción de segundo antes de rebasar la línea de meta y recoge tu *bonus* de vuelta perfecta.



2. Baja del techo en la primera curva, recortando todo lo cerca de la valla que puedas. Dale un toque a la dirección para reducir la fricción y mantén la velocidad. Deberías ir en torno a los 520 km/h durante toda la recta final.



3. Arrímate a la curva, deja que el coche se te vaya un poquito y luego adéntralo justo en el momento en que veas la última recta.



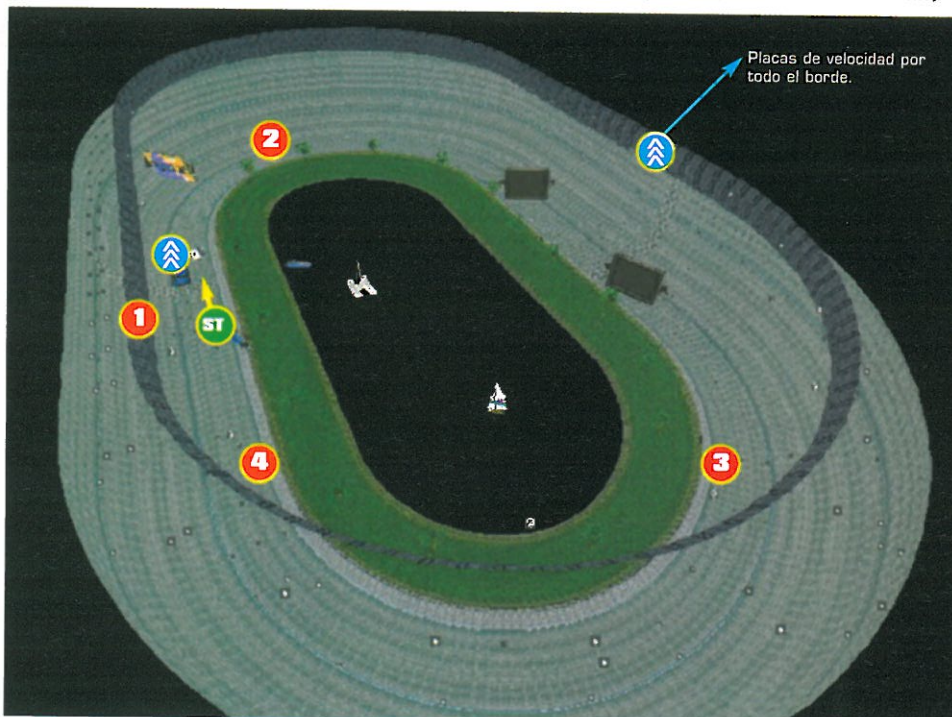
4. Aquí viene lo bueno: efectúa un turbo doble contra la valla desde un ángulo bajo. Llegarás a la cuesta y saldrás volando. Si lo haces bien no golpearás nada ni aterrizarás hasta pasar la meta ¡a más de 700 km/h! Si lo que quieres es el tiempo **MÁS RÁPIDO**, golpea una de las vallas y déjate llevar por la fuerza de esa explosión. No, en serio.

EQUIPO ROLLCAGE : 7:96s

Este óvalo inclinado es accesible (en los modos contrarreloj y de dos jugadores) cuando consigues los máximos puntos en el nivel de dificultad fácil de la liga Taurus.

Quizá creas que es aburrido dar vueltas sin más, pero no lo es. Requiere buenas tácticas y precisión mental. Se

puede abordar de dos formas: por el techo usando las plataformas de velocidad o por el fondo cortando en las curvas y echando mano de los turbos. Pero en este circuito no encontrarás ítems: para conseguirlos debes obtener bonificaciones de vuelta perfecta (sin chocar en toda la vuelta).



SKID PAN

Ubicación: Sapphire Springs

Terreno: Nieve, asfalto y una pista de tobogán.



1. Suelta un turbo doble sobre la meta y hazte con tu bonificación de vuelta perfecta. Aminorra justo tras la penúltima farola y afloja en la curva nevada.



3. La última curva de este túnel es algo complicada; dale un toque al freno justo antes de entrar en ella y deja que el coche suba por la pared. Cuando estés a punto de tocar el techo, da un contravolantazo y tira hacia el techo. Esto hará que el coche se coloque paralelo a él y recobrarás todo el control. Es una técnica similar a la usada para dejar que vallas y paredes te guíen en las curvas, sólo que esta vez es a mitad de una pared.



2. Sal de la curva a todo trapo y suelta el acelerador al llegar al primer grupo de plataformas de velocidad. Si enfilas la línea correcta saltarás por la bajada y te meterás en el túnel: ¡hazlo demasiado rápido y te aplastarás la cabeza! Métele caña por el túnel: irás aumentando la velocidad todo el rato desde las plataformas de velocidad.



4. La siguiente sección es fácil: sólo has de ir a por el túnel de la curva de enfrente. El área debería estar despejada antes de que intentes conseguir una vuelta de récord. Efectúa un turbo doble por el solar y recoge dos más antes de la entrada al túnel.

EQUIPO ROLLCAGE : 43:83s

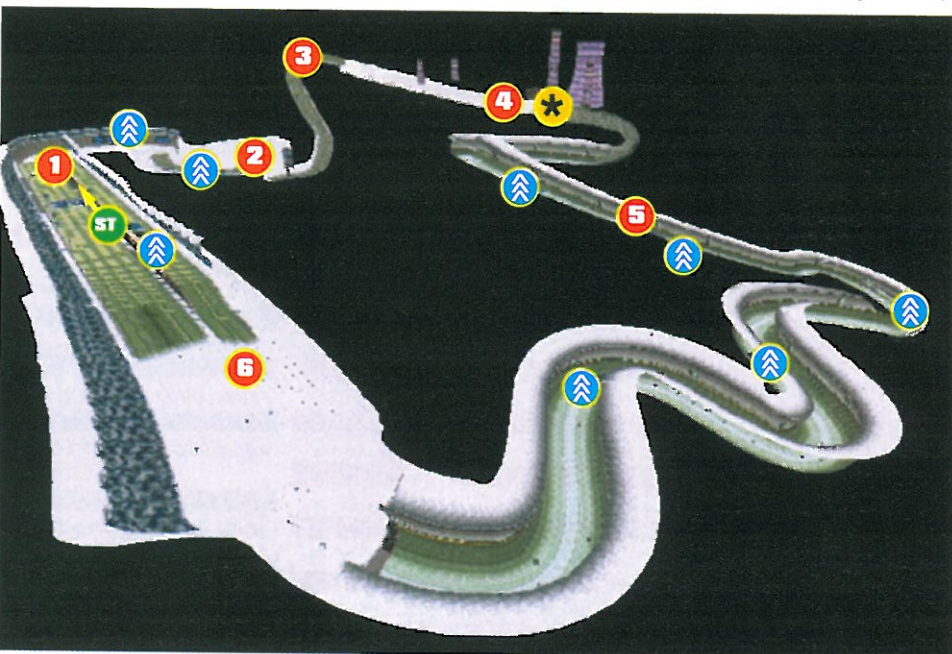
Este circuito helado sólo está disponible (en los modos de contrarreloj y dos jugadores) cuando completas la liga Taurus con el máximo de puntos en el nivel de dificultad difícil.



5. En esta pista de tobogán, en general adelántate a las curvas: empieza a dirigirte hacia la siguiente justo antes de llegar a ella. Mantente bajo y con una velocidad alta. Usa un solo turbo largo al principio.



6. Utiliza el otro turbo al salir de la pista de tobogán hacia la recta de llegada. Si metes un turbo en la nieve y saltas por la rampa conservarás más velocidad (debido a la poca o nula fricción en la nieve y en el aire).



BLOODY ROAR 2

El 'salto del tigre' adquiere un nuevo significado en esta **bestialidad de juego**. Para que no os confundáis a la hora de realizarlo, aquí tenéis la guía completa, ideal para **gatitas, pechos-lobo y demás lectores**.

YUGO (LOBO)

MOVIMIENTOS NORMALES

PUNETAZO ALTO	□
PUNETAZO	→ + □
PUNETAZO MEDIO	← + □
ROMPEMANDIBULAS VOLADOR	↖ + □
UPPERCUT	↗ + □
TRUQUE DEL PUNETAZO ESQUIVO	□ + □ + □
PATADA ALTA	↖ + X
PATADA MARTILLO	→ + X
PATADA CIRCULAR	← + X
PATADA AL TÓRAX	MANTÉN PULSADO ○ + X
PATADA DOBLE	MANTÉN PULSADO ○ + X, X
BARRIDO	MANTÉN PULSADO □ + X
PATADA CIRCULAR SALTADORA	MANTÉN PULSADO ↑ + X
UPPERCUT VOLADOR	→ + □
RODILLAZO MEDIO VOLADOR	→ + X
CUCHILLADA ASCENDENTE	→ + ○

CUARTO LUNAR	↑ + ○
BARRIDO DOBLE	↓ + X
EL DESAGÜE	↓ + ○
PALMADA DORSAL ROTATORIA	← + ○

MOVIMIENTOS ESPECIALES

ELECTROUPPERCUT	↓ □ ← + □
LUNA LLENA	↓ □ ← + X
PUNETAZO RÁPIDO	↓ ○ → + □
RODILLAZO VOLADOR	↓ ○ → + X
TRITURACUELLOS	↓ ○ → + ○
ARCO Y FLECHA	↓ □ ← + ○ ○

ATAQUES CORRIENDO

PATADA BAJA MISIL ROTATORIO	→ MANTÉN PULSADO → + ○
MISIL TERRESTRE	→ MANTÉN PULSADO → + X
CARGA DE CODO	→ MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

FRENESÍ ALIMENTICIO	↓ □ ←, ← □ ↓ ○ → + →
---------------------	----------------------



LONG (TIGRE)

MOVIMIENTOS NORMALES

PUNETAZO ALTO	□
PUNETAZO FUERTE	→ + □
GOLPEAHOMBROS	← + □
CODAZO VOLADOR	MANTÉN PULSADO ↑ + □
UPPERCUT	↗ + □
BOFETADA BAJA	□ + □
PATADA ALTA	↖ + X
PATADA SALTADORA CIRCULAR DOBLE	→ + X
PATADA CIRCULAR	← + X
PATADA FUERTE	↘ + X
BARRIDO	□ + X
WOOO!	MANTÉN PULSADO ↑ + X
CODAZO ROTATORIO	→ + □
BARRIDO DE UN PASO	→ + X
CORTE SUPERIOR	→ + ○
GARRAS RASGADORAS	↓ + ○

HELICÓPTERO	↑ + ○
PATADA BAJA	↓ + X
EMPUJÓN ATÓMICO	← + ○

MOVIMIENTOS ESPECIALES

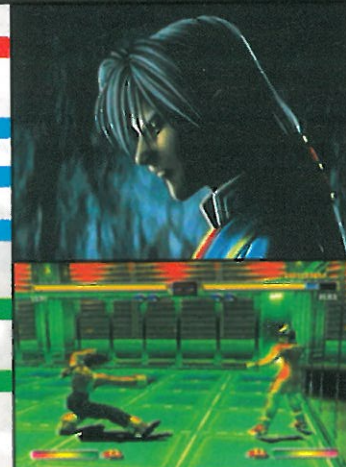
ELECTROCODAZO	↓ □ ← + □
PISOTEADOR	↓ □ ← + X
PUNETAZO COHETE	↓ ↘ + □
PATADA DOBLE VOLADORA	↓ ↘ + X
CARGA Y AGARRÓN DE CUELLO	↓ ↘ + ○
PATADA CIRCULAR PISOTEADORA	↓ □ ← + ○, ○, ○

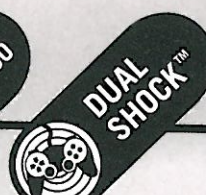
ATAQUES CORRIENDO

BOLA DE CAÑÓN	→ MANTÉN PULSADO → + ○
CARGA DE PATADA VOLADORA→, MANTÉN PULSADO → + X
CARGA DE CODO	→ MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

FURIA INCENDIARIA DEL TIGRE	↓ ↘, ↘ ↘ □ ← + ○
-----------------------------	------------------





BLOODY ROAR 2



SHINA

(LEOPARDO)

MOVIMIENTOS NORMALES

GANCHO	□
PUNETAZOS RÁPIDOS	→ + □ □ □
PUNETAZO ROTATORIO	← + □
PUNETAZO ELEVADO	MANTÉN PULSADO ↑ + □
PUNETAZO MEDIO	↓ + □
PRESA DE GANCHO ROTATORIO	□ + □
PATADA ALTA	→ + X
PATADA MEDIA	→ + X
PATADA CIRCULAR	← + X
ROMPECADERAS	↓ + X
ROMPERRODILLAS	□, X
PATADA SALTADORA EN CAÍDA	MANTÉN PULSADO ↑ + X
ATAQUE DE HOMBRO	→, → + □
MISIL VOLADOR	→, → + X
CARGA DE CABEZA	→, → + O

GARRA DE RODILLA MANTÉN PULSADO	↓ + O
GARRA SALTADORA MANTÉN PULSADO	↑ + O
PATADA ATÓMICA	← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

PUNETAZO ATÓMICO	↓ □ ← + □
ELECTRO PATADA DOBLE	↓ □ ← + X
UPPERCUT DE GARRA	↓ ↓ + □
DESGARRACARAS	↓ ↓ + O
UPPERCUT CORTANTE	↓ □ ← + O

ATAQUES CORRIENDO

GARRA EN PICADO	→, MANTÉN PULSADO → + O
DESPLAZAMIENTO DE BÉISBOL	→ MANTÉN PULSADO → + X
LANZA	→ MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

SALTO DEL LAZO DE LEOPARDO	↓ □ ← + O
----------------------------	-----------



SECRETOS

Luchar como Gado

Completa el juego con cualquier personaje en el modo Arcade.

Luchar contra Shen Long

Completa el juego con cualquier personaje en el modo Arcade sin usar ninguna continuación. Podrás luchar contra Shen Long en un escenario especial.

Luchar como Shen Long

Derrota a Shen Long en el escenario especial. Esto también te permite acceder



al primer Ending en el menú Movies & Pictures.

Opciones personalizables

Completa el modo Arcade para acceder a este menú de opciones, que incluye el modo cabezón, y recuperación rápida, entre otros.

Opción Tipo de modelo

Completa el juego con cualquier personaje en el modo Historia.

Opción de recuperación rápida

Completa el juego con cualquier personaje en el modo Historia sin utilizar continuaciones.

Opción Cancelar cualquier punto

Derrota 15 o más personajes en el modo Survival.

Vestido extra

Completa el juego con todos los personajes en el modo Arcade. Presiona Start en la pantalla de selección de personaje y tendrás un cuarto vestido para el personaje escogido.

BAKURYU

(TOPO)

MOVIMIENTOS NORMALES

GANCHO	□
TAJO GIRATORIO	→ + □
CORTAHOMBROS	← + □
SALTO GIRATORIO	↑ + □
UPPERCUT	↓ + □
TENDEDERO DE RODILLA	□ + □
PATADA ALTA	→ + X
PATADA HACHA GIRATORIA	→ + X
PATADA CIRCULAR MANTÉN PULSADO	← + X
DESTROZAR RODILLAS MANTÉN PULSADO	↓ + X
DESTROZAR RODILLAS DOBLE	↓ + X + X
ZANCADILLA	□ + X
PATADA TRASERA GIRATORIA	MANTÉN PULSADO ↑ + X
HADOKEN	→, → + □
PATADA TRIPLE	→, → + X, X, X

CARGA DE GARRA	→, → + O
PRESA DE GARRA VOLADORA	↑ + O
UPPERCUT CORTANTE	← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

OLEADA ATÓMICA	↓ □ ← + □
TELETRANSPORTE	↓ □ ← + X
ROMPEDOR AÉREO GIRATORIO	↓ ↓ + □
GARRA EN CANAL	↓ ↓ + O
MAZAZO DE GARRA ALTA	↓ □ ← + O

ATAQUES CORRIENDO

GARRAS EN PICADO	→ MANTÉN PULSADO → + O
PATADA VOLADORA	→ MANTÉN PULSADO → + X
CARGA DE TAJO	→ MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

HERIDA INCENDIARIA DEL TOPO	← □ ↓ ↓, ← □ ↓ ↓ + O
-----------------------------	----------------------



STUN

(INSECTO)

MOVIMIENTOS NORMALES

PUNETAZO FUERTE	□
LANZAMIENTO DE HOMBRO	→ + □
PUNETAZO MEDIO	← + □
MARTILLAZO SUPERDIRECTO	MANTÉN PULSADO ↑ + □
UPPERCUT	↓ + □
TERREMOTO	□ + □
RODILLAZO	→ + X
PATADA BAJA	→ + X
ROMPEMANDÍBULAS	← + X
ARRASTRE DEL INSECTO	↓ + X
SALTO TERRESTRE	□ + X
PATADA HACHA SALTARINA	MANTÉN PULSADO ↑ + X
PUNETAZO ELEVADO	→, → + □
PATADA VOLADORA	→, → + X
CABEZAZO	→, → + O

GARRAS DE RODILLA EN PICADO	↓ + O
CABEZAZO SALTANDO	↑ + O
AGUIJÓN	← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

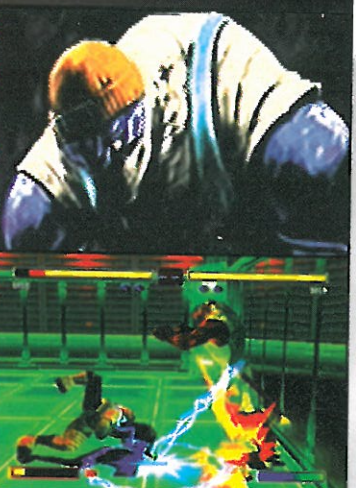
GOLPETAZO DE PIE	↓ □ ← + □
ELECTROPATADA	↓ □ ← + X
LANZAMIENTO DE CUELLO	↓ ↓ + □
CRUCIFICADO	↓ ↓ + O
ENDURÉCETE O VUELA	↓ □ ← + O

ATAQUES CORRIENDO

DARDO VOLADOR	→ MANTÉN PULSADO → + O
DESPLAZAMIENTO DE BÉISBOL	→, MANTÉN PULSADO → + X
CARGA DE CUERNO	→ MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

ROBAR EL PULSO (CERCA)	→ ↓ ↓ □ ←, → ↓ ↓ □ ← + O
------------------------	--------------------------





CLAVES

Nota: Todos los movimientos son para un luchador que mire a la derecha. Si mira a la izquierda, intercambia las direcciones.

Direcciones del controlador:
 → Delante
 ○ Abajo + Delante
 ○ Abajo
 ○ Abajo + Atrás
 ← Atrás
 ○ Arriba + Atrás
 ↑ Arriba
 ↗ Arriba + Delante

→, mantén pulsado → Correr hacia delante

□ Puño
 X Patada
 ○ Bestia

(En el aire) El movimiento debe ser ejecutado en el aire (Cerca) El movimiento debe ser ejecutado cerca del oponente
 /...O' alternativo (usa uno de los botones, no ambos)

ALICE (CONEJO)

MOVIMIENTOS NORMALES

GANCHO	□
PUÑETAZO MEDIO	→ + □
PUÑETAZO FUERTE	← + □
MARTILLAZO SUPERDIRECTO	MANTÉN PULSADO ↑ + □
CODAZO A LA CADERA	↘ + □
TAJO DE RODILLA	↙ + □
PATADA ALTA	X
PATADA DELANTERA SALTADORA	→ + X
PATADA TRASERA SALTADORA	← + X
PATADA DE RODILLA	↘ + X (PULSA REPETIDAMENTE)
BARRIDO CON UN PIE	↘, X
PATADA SALTADORA MANTÉN PULSADO ↑ + X	
PUÑETAZO DE RODILLA	→, → + □
RODILLAZO VOLADOR	→, → + X
PATADA ALTA FUERTE	→, → + O
COMBO DEL CONEJO	↓ + O (REPETIDAMENTE)

PATADA SUPERIOR ↑ + O

CAÍDA ATÓMICA AL SUELO ← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

DOBLE ELECTROUPPERCUT ↓ ↙ ← + □

SALTO MORTAL ↓ ↙ ← + X

HELICÓPTERO ↓ ↘ + □

(HELICÓPTERO VOLADOR SÓLO EN FORMA DE BESTIA)

UPPERCUT DE PIERNA ↓ ↘ + O

PATADA EN SALTO GIGANTE ↓ ↙ ← + O

ATAQUES CORRIENDO

CARGA DE PATADA SALTADORA → MANTÉN PULSADO → + O

DESPLAZAMIENTO DE BÉISBOL →, MANTÉN PULSADO → + X

CARGA DE CODO → MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

APLASTAMIENTO ATÓMICO DEL CONEJITO DEL AMOR ↓ ↘, ←, → + O



URIKO (MEDIO BESTIA)

MOVIMIENTOS NORMALES

CODAZO	□
CODAZO A LA RODILLA	→ + □
HADOKEN	← + □
UPPERCUT DOBLE	MANTÉN PULSADO ↑ + □
CODAZO AL ESTÓMAGO	↘ + □
PUÑETAZO COHETE	↙ + □
PATADA ALTA	X
PATADA SALTADORA	→ + X
PATADA FUERTE	← + X
PUÑETAZO Y PATADA DE HELICÓPTERO	↘ + X
BARRIDO CON UN PIE MANTÉN PULSADO ↘, X	
PATADA ALTA EN SALTO MANTÉN PULSADO ↑ + X	
PUÑETAZO RODANTE	→, → + □, □
PATADA VOLADORA RODANTE	→, → + □, X
PATADA VOLADORA TRIPLE	→, → + X
UPPERCUT CORTANTE	→, → + O

TRIPLE CORTE → + O

UPPERCUT SALTADOR ↑ + O

SALTO RELÁMPAGO FRONTAL ← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

ELECTROSALTO ↓ ↙ ← + □

TOPETAZO DE CABEZA ↓ ↙ ← + X

CORTE DE CUATRO GOLPES ↓ ↘ + □

AGACHARSE ↓ ↘ + O / □ / X

GARRA CORTADORA ↓ ↙ ← + O

ATAQUES CORRIENDO

DESPLAZAMIENTO DE BÉISBOL GIRATORIO → MANTÉN PULSADO → + O

DOBLE PATADA VOLADORA → MANTÉN PULSADO → + X

CABEZAZO CAYENDO → MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

EL MAGO DEL PINBALL ↓ ↙ ←, ← ↙ ↘ + □



URIKO (MEDIO BESTIA)

MOVIMIENTOS NORMALES

BOFETADA	□
PUÑETAZO MEDIO	→ + □
PUÑETAZO DORSAL GIRATORIO	← + □
HACER RETROCEDER MANTÉN PULSADO ↑ + □	
GANCHO AL ESTÓMAGO	↘ + □
PUÑETAZO MEDIO DORSAL	↙ + □
RODILLAZO	X
PATADA ALTA	→ + X
PATADA ATÓMICA	← + X
BARRIDO	↘ + X
BARRIDO CON UN PIE	↙, X
CAÍDA DE PATADA MISIL ATÓMICO	MANTÉN PULSADO ↑ + X
MARTILLAZO ATÓMICO DIRECTO	→, → + □
PATADÓN	→, → + X
SALTO HACIA ATRÁS	→, → + O
MARTILLAZO ATÓMICO SUPERDIRECTO	↓ + O

SALTO TRASERO CORTANTE ↑ + O

GARRAS DE AGUIJÓN ← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

ELECTROUPPERCUT ↓ ↙ ← + □

MALABARISTA DE LOS PIES ↓ ↙ ← + X (PULSA REPETIDAMENTE)

ROMPECUELLOS TRASERO ↓ ↘ + □

GARRA INVISIBLE ↓ ↘ + O

SALTO HACIA ATRÁS INVISIBLE ↓ ↙ ← + O

ATAQUES CORRIENDO

SALTO TRASERO CORTANTE → MANTÉN PULSADO → + O

PATADA MISIL DERRIBADORA → MANTÉN PULSADO → + X

CARGA DE CABEZAZO → MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

LENGUA LASHER ↓ ↘, ↓ ↘ + O



BLOODY ROAR 2



JENNY (MURCIÉLAGO)

MOVIMIENTOS NORMALES

BOFETADA	□
BOFETADA A LA CADERA	→ + □
HUH?	← + □
DOBLE SALTO	MANTÉN PULSADO ↑ + □
UPPERCUT CORTANTE	↓ + □
GANCHO TRIPLE DE RODILLA	↘ + □, □, □
PATADA RÁPIDA	X (PULSA REPETIDAMENTE)
PATADAS RÁPIDAS	→ + X (PULSA REPETIDAMENTE)
CORTE RÁPIDO DE PATADA	MANTÉN ← + X (PULSA REPETIDAMENTE)
PATADA Y RODILLAZOS RÁPIDOS	↘ + X
BARRIDO CIRCULAR	↻, X
PATADA SALTADORA	MANTÉN PULSADO ↑ + X
CARGA DE HOMBRO	→, → + □
PATADA CORTANTE SALTADORA	→, → + X
SALTO ATÓMICO CIRCULAR	→, → + O
PATADA CORTANTE ALTA	↑ + O

BARRIDO DOBLE	↓ + X + X
HELICÓPTERO	← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

ELECTRO GARRA	↓ ↘ ← + □
PATADA VOLADORA GIRATORIA	↓ ↘ ← + X
SOLO UN PIE	↓ ↘ → + □, X (PULSA REPETIDAMENTE)
CARGA DE CABEZA	↓ ↘ → + O
ATAQUE VOLANTE	↓ ↘ ← + O (PRESIONA O EN EL AIRE PARA ATACAR)

ATAQUES CORRIENDO

CARGA DE PATADA CORTANTE	→ MANTÉN PULSADO → + O (PULSA O EN EL AIRE PARA ATACAR)
DESlizamiento de Béisbol	→ MANTÉN PULSADO → + X
Empujón Violento	→ MANTÉN PULSADO → + □

SÚPER BESTIA

ESCLAVITUD DEL MURCIÉLAGO ROMPEDOR	← ↘ ↓ ↘, ← ↘ ↓ ↘ + O
------------------------------------	----------------------



GADO (LEÓN)

MOVIMIENTOS NORMALES

GANCHO	□
CODAZO FUERTE	→ + □
CODAZO GIRATORIO	← + □
PUNETAZO ALTO	MANTÉN PULSADO ↑ + □
CABEZAZO APORREADOR	MANTÉN PULSADO ↘ + □
PUNETAZO A LA RODILLA	MANTÉN PULSADO ↘ + □
PATADA ALTA	↘
RODILLAZO FUERTE	→ + X
PATADA GIRATORIA	← + X
PATADA A LA CADERA	↘ + X
BARRIDO CON UN PIE	↘, X
PATADA GIRATORIA CRECIENTE	MANTÉN PULSADO ↑ + X
HOMBRO CARGADOR	→, → + □
RODILLAZO VOLADOR	→, → + X
CABEZAZO CARGADOR	→, → + O
RODILLAZO CON GARRA	MANTÉN PULSADO ↓ + O

SALTO TRASERO CORTANTE	MANTÉN PULSADO ↑ + O
GARRA AGUIJONEADORA	MANTÉN PULSADO → + O
PATADA ATÓMICA	← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

PUNETAZO ATÓMICO	↓ ↘ ← + □
ELECTROPATADA GIRATORIA	↓ ↘ ← + X
¡QUE TE CALLES, LECHES!	↓ ↘ → + □
DESGARRACARAS	↓ ↘ → + O
UPPERCUT CORTANTE	↓ ↘ ← + O

ATAQUES CORRIENDO

GARRA EN PICADO	→ MANTÉN PULSADO → + O
DESlizamiento de Béisbol	→ MANTÉN PULSADO → + X
LANZA	→ MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

DESGARRAMIENTO MORTAL DEL LEÓN DURMIENTE	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + O
--	-------------------



SHEN LONG (TIGRE)

MOVIMIENTOS NORMALES

PUNETAZO ALTO	□
PUNETAZO FUERTE	→ + □
GOLPEA HOMBROS	← + □
CODAZO VOLADOR	MANTÉN PULSADO ↑ + □
UPPERCUT	↓ + □
BOFETADA BAJO	↘ + □
PATADA ALTA	↘
PATADA SALTADORA CIRCULAR DOBLE	→ + X
PATADA CIRCULAR	← + X
PATADA FUERTE	↘ + X
BARRIDO	↘ + X
WOO!	MANTÉN PULSADO ↑ + X
CODAZO ROTATORIO	→, → + □
BARRIDO DE UN PASO	→, → + X
CORTE SUPERIOR	→, → + O
GARRAS RASGADORAS	↓ + O

HELICÓPTERO	↑ + O
PATADA BAJA	↓ + X
EMPUJÓN ATÓMICO	← + O

MOVIMIENTOS ESPECIALES

ELECTROCODAZO	↓ ↘ ← + □
PISOTEADOR	↓ ↘ ← + X
PUNETAZO COHETE	↓ ↘ → + □
PATADA DOBLE VOLADORA	↓ ↘ → + X
CARGA Y AGARRÓN DE CUELLO	↓ ↘ → + O
PATADA CIRCULAR PISOTEADORA	↓ ↘ ← + O, O, O

ATAQUES CORRIENDO

BOLA DE CAÑÓN	→ MANTÉN PULSADO → + O
CARGA DE PATADA VOLADORA	→ MANTÉN PULSADO → + X
CARGA DE CODO	→ MANTÉN PULSADO → + □

SUPERBESTIA

FRENEÍ ALIMENTA TIGRES	↓ ↘ →, ↓ ↘ ↓ ↘ ← + O
------------------------	----------------------



NEED FOR ROAD CHALLENGE

Circuitos pintorescos, altas velocidades y supercoches sólo pueden significar una cosa... Ha llegado *Need For Velocidad: Road Challenge*. Pisemos pues a fondo con la única guía que corta el bacalao.



2 JUGADORES

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

MANDO ANALÓGICO

DUAL SHOCK™

VOLANTE

NEED FOR SPEED IV

SPEED IV

CAR JACKING

BÓLIDO TITÁN



Introduce Hotrod como nombre de usuario para acceder al Bólide Titán en los modos Práctica en carretera, Carrera rápida, Persecución y Versus. Aparecerá el mensaje "Ayudas activadas" para confirmar la correcta introducción del código. Nota: mientras este truco está activado se invalida la posibilidad de guardar partidas.

FANTASMA

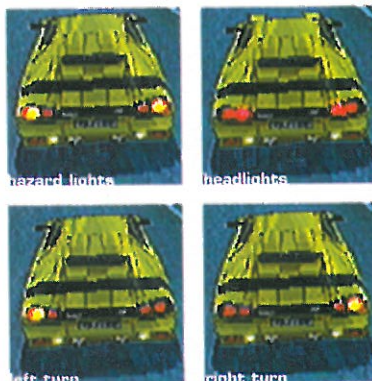


Introduce Hotrod como nombre de usuario para acceder al Bólide Titán en los modos Práctica en carretera, Carrera rápida, Persecución y Versus. Aparecerá el mensaje "Ayudas activadas" para confirmar la correcta introducción del código. Nota: mientras este truco está activado se invalida la posibilidad de guardar partidas.

HELICÓPTERO



Introduce Whirly como nombre de usuario para acceder al coche Helicopter en los modos Práctica en carretera y Versus. Aparecerá la frase "Ayudas activadas" para confirmar la introducción correcta del código. Nota: mientras este truco está activado se invalida la posibilidad de guardar partidas.



INTERMITENTES Y FAROS

Aguanta L1 y pulsa ← o → para activar los intermitentes.

Aguanta L1 y pulsa ↓ para encender las señales de emergencia, y pulsa ↑ para encender los faros.

PISTAS EXTRA

El único método para acceder a todos los circuitos del juego hasta ahora consiste en llegar a ellos jugando en los modos Torneo y Pruebas Especiales.

Si consigues acabar primero, segundo o tercero en una carrera de Torneo o Prueba Especial, franquearás el acceso a las pistas para otros modos, tales como Prueba de carretera, Persecución y emparejamientos de uno o dos jugadores.

TRUCOS

A veces funcionan
Y a veces no

SI CUELAN, CUELAN

VISTA DEL SALPICADERO

Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego (selección de coche y circuito) y luego aguanta enseguida ↑ + Δ + X antes de que aparezca la pantalla de carga.



talla de carga. Mantén los botones pulsados hasta empezar la carrera.

MODO BORRACHO

Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego (selección de coche y circuito) y luego aguanta enseguida ↑ + R1 + L2 antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que empiece la carrera. La pantalla se pondrá borrosa y aparecerán diez coches en vez de uno.

COCHES DE LA CPU LENTOS

Selecciona el modo Torneo o Prueba Especial. Pulsa Start para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego (selección de circuito y coche) y luego aguanta enseguida ← + □ + O antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga.

Nota: la mejor palabra para describir estos trucos para *NFS Road Challenge* es "caprichosos". Al parecer, varían según el coche y el circuito seleccionados, así que, si no funcionan, pruébalos de nuevo. Si siguen sin funcionar, lo más probable es que la combinación de coche/circuito sea errónea.



MERCEDES SLK 230

Aceleración	++++
V. punta	++++
Frenos	+++++
Manejo	++++
Global	++++

General	
Precio	N/D (No disponible)
Condición	Producción
Peso	2.972 libras (automático 3.031 libras)
Distribución peso del./tras.	N/D
Longitud	159,8 pulgadas
Anchura	66,6 pulgadas
Altura	51,6 pulgadas

Mecánica	
Tipo motor	16 válvulas, 4 en línea
Desplazamiento	2.295 cc
CV	193 bhp a 5.300 rpm
Par	2.000 LB-FT a 2.500 - 4.800 rpm
Régimen máximo	5.800 rpm
Frenos del./tras.	N/D
Neumáticos del./tras.	205/SSR16 225/SOR16

Prestaciones	
Velocidad punta	43 mph
(automático 141 mph) Limitada	
0-60 mph	7,1 segundos
(automático 7,3)	

Transmisión	
Tipo de transmisión	Man./ Auto.
Caja de cambios	5 veloc./5 veloc.



BMW Z3 ROADSTER 2.8

Aceleración	++++
V. punta	++++
Frenos	+++++
Manejo	++++
Global	++++

General	
Precio	\$36.900
Condición	Producción
Peso	2.110 libras (automático 2.998 libras)
Distribución del peso del./tras.	51,1% / 48,9%
Longitud	159,4 pulgadas
Anchura	68,5 pulgadas
Altura	50,9 pulgadas

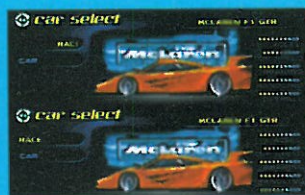
Mecánica	
Tipo motor	24 válvulas, 6 en línea
Desplazamiento	2.793 cc
CV	193 bhp a 5.500 rpm
Giro	206 libras/pie a 3.500 rpm
Régimen máximo	6.300 rpm
Frenos del./tras.	11,3 pulgadas/10,7 pulgadas
Neumáticos del./tras.	225/SOZR16 225/SOZR16

Prestaciones	
Velocidad punta	128 mph
0-60 mph	6,3 segundos
(automático 6,7 segundos)	

Transmisión	
Tipo de transmisión	Man./ Auto.
Caja de cambios	5 veloc./4 veloc.



DINERO Y COCHES FÁCILES



▲ Escoge el coche más caro, cópialo en otra tarjeta de memoria y recupéralo sin gastarte un duro.

◀ He aquí la pantalla de gestión de tarjetas de memoria de toda la vida; las PlayStation nuevas tienen una pantalla distinta, pero el sistema es el mismo.

Debes poseer al menos un coche y tener dinero suficiente (20.000 \$) para comprar un coche nuevo. Una vez que lo tengas, copia el archivo de la partida guardada en otra tarjeta de memoria. Con ambas tarjetas en la PlayStation, selecciona el modo High Stakes del submenú de dos jugadores. Al principio de la carrera despréndete del segundo jugador. Cuando llegues al menú del juego en sí, deberías tener dos unidades del mismo modelo. Copia de nuevo la partida guardada en la tarjeta de memoria del segundo jugador y repite el proceso. Ya puedes vender todos los coches que has ganado para sacarte un dinerito fácil.



LIBRO DE RUTA



CAMARO Z28

Aceleración	++++
V. punta	++++
Frenos	++++
Manejo	++++
Global	++++

General	
Precio	N/D
Condición	Producción
Peso	3.331 libras
Distribución del peso del./tras.	N/D
Longitud	193,5 pulgadas
Anchura	74,1 pulgadas
Altura	51,3 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	5,7L V8
Desplazamiento	5.672 cc
CV	305 bhp a 5.200 rpm
Par	335 LB-FT a 4.000 rpm
Régimen máximo	6.000 rpm
Frenos del./tras.	11,8 pulgadas/ 11,9 pulgadas
Neumáticos del./tras.	P235/55R-16 P235/55R-16

Prestaciones	
Velocidad punta	N/D
0-60 mph	5,1 segundos

Transmisión	
Tipo de transmisión	Man./ Auto.
Caja de cambios	6 veloc./4 veloc.



FIREBIRD T/A

Aceleración	++++
V. punta	++++
Frenos	++++
Manejo	++++
Global	++++

General	
Precio	N/D
Condición	Producción
Peso	3.477 libras
Distribución del peso del./tras.	56 %/ 44%
Longitud	193,8 pulgadas
Anchura	74,5 pulgadas
Altura	52,0 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	OHV, 90°, eje transversal V8
Desplazamiento	5.665 cc
CV	305 bhp a 5.200 rpm
Par	335 LB-FT a 4.000 rpm
Régimen máximo	6.000 rpm
Frenos del./tras.	11,8 pulgadas/ 12,0 pulgadas
Neumáticos del./tras.	P245/50R-16 P245/50R-16

Prestaciones	
Velocidad punta	N/D
0-60 mph	N/D

Transmisión	
Tipo de transmisión	Man./ Auto.
Caja de cambios	6 veloc./4 veloc.



TIPOS DE CARRERA

PRUEBA DE CARRETERA

La zona de pruebas ideal para diversos coches y circuitos. Es además el único modo que te permite dar una paliza a tu coche entre el tráfico cotidiano de carretera. Escoge un coche, selecciona tus melodías y sal a carretera abierta.



CARRERA ÚNICA

Ve por tu cuenta, libre un duelo o afronta un recorrido trayecto en cualquier circuito; sin embargo, sólo puedes conducir un coche que hayas comprado. Si de veras quieres mejorar tus tiempos sin que te molesten, éste es tu modo.



PERSECUCIÓN

Ya seas Smokey o el Bandido (*Los caraduras, ¿recuerdas?*), las persecuciones policíacas de verdad no son nada comparadas con las infracciones de las leyes sobre velocidad de este juego.

Coches patrulla alternativos

Completa el modo de persecución y te premiarán con el "polimóvil" BMW M5. Recibirás un nuevo coche patrulla cada vez que completes el modo Persecución con el último que hayas obtenido. (Coches de la pasma: BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice y Lamborghini.)

Coche ideal

Escoger el coche más raudo no siempre es la clave para la victoria; tampoco lo es elegir un supercoche de peso pluma. El mejor auto para el trabajo es alguno que tenga un peso un tanto sustancial y una aceleración decente. El Porsche 911 es quizá el mejor para los principiantes. Pero si te apetece algo un poco distinto, echa un vistazo a las estadísticas de los coches y céntrate en la



velocidad y la aceleración.

Ir un paso por delante de la ley
Huelga decir que debes mantener al menos la distancia de un

coche entre ti y tus perseguidores. Si se ponen delante de ti (que suele pasar), debes dar el primer paso e intentar apartarlos a embestidas. De lo contrario, si te golpean antes ellos a ti, hay muchas posibilidades de que pierdas algo el control.

Si te rodean los chicos de azul, dale un leve toque a los frenos, pisa a fondo el acelerador y adelanta por el lateral de la carretera. Eso sí: no frenes demasiado o te arrestarán.

Usa todos los bordes de hierba/nieve/barro de los circuitos —los polis no lo hacen— para ganar un poco más de margen de acción.

TORNEOS Y PRUEBAS ESPECIALES

CONDUCE CUALQUIER COCHE EN CUALQUIER TORNEO

Completa con éxito todos los torneos. Además, selecciona Opciones en la pantalla de selección de coches para escoger rivales potenciados.

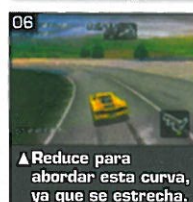
COMPETICIONES EXTRA

Al principio hay seis torneos y dos pruebas especiales en los que competir. A medida que avanzas en cada competición, otras se van haciendo disponibles. Por ejemplo, ganando la competición Grand Touring posibilitas el acceso a la prueba Corvette Especial. Si acabas primero en la Serie Internacional de Supercoches, franqueas el paso a una Prueba Especial Porsche. Si vences en la Prueba Especial Eliminatória (Knockout), podrás participar en la Eliminatória en Carretera Abierta, etc. En total hay 14 torneos y eventos especiales.

LANDSTRASSE

UBICACIÓN: ALEMANIA MEJOR VUELTA: 02:01,87 RÉCORD DEL CIRCUITO: 04:25,23 COCHE: 550 MARANELLO

Para empezar, un paseo apacible por esta potencia futbolística venida a menos. Hay montones de márgenes de hierba que ofrecen muchas posibilidades de adelantamiento, así como rutas vitales para eludir a los coches patrulla que llevas en los talones.



ASTON MARTIN DB7

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	\$130.000
Condición	Producción
Peso	3.913 libras
Distribución del peso del./tras.	52% / 48%
Longitud	182,9 pulgadas
Anchura	72 pulgadas
Altura	48,7 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	24 válvulas, 6 en línea
Desplazamiento	3.239 cc
CV	335 bhp a 6.000 rpm
Par	361 LB-FT a 3.000 rpm
Régimen máximo	6.000 rpm
Frenos del./tras.	11,4 pulgadas / 11,6 pulgadas
Neumáticos del./tras.	245/40ZR18 245/40ZR18

Prestaciones	
Velocidad punta	165 mph
0-60 mph	5,6 segundos

Transmisión	
Tipo de transmisión	Man. / Auto.
Caja de cambios	5 veloc. / 4 veloc.



ROUTE ADONF

UBICACIÓN: FRANCIA MEJOR VUELTA: 01:46,43 RÉCORD DEL CIRCUITO: 03:41,31 COCHE: 550 MARANELLO

Toma el recorrido anterior y añádele un pueblo serpenteante para un mayor efecto en el paisaje. Hay muy pocas áreas del trayecto que presenten problemas, incluso para los principiantes. La sección más difícil es el tramo que atraviesa el pueblo, que puedes superar reduciendo la velocidad.



JAGUAR XKR

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	\$97.000
Condición	Producción
Peso	3.616 libras
Distribución del peso del./tras.	52% / 48%
Longitud	187,4 pulgadas
Anchura	79,3 pulgadas
Altura	51,0 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	32 válvulas, V8
Desplazamiento	3.998 cc
CV	370 bhp a 6.150 rpm
Par	387 LB-FT a 3.600 rpm
Régimen máximo	6.150 rpm
Frenos del./tras.	12,0 pulgadas / 12,0 pulgadas
Neumáticos del./tras.	245/45ZR18 255/45ZR18

Prestaciones	
Velocidad punta	155 mph (limitada)
0-60 mph	5,2 segundos
0-100 mph	12,4 segundos

Transmisión	
Tipo de transmisión	Man. / Auto.
Caja de cambios	5 veloc.





BMW M5

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	N/D
Condición	Producción
Peso	2.972 libras (automático)
	3.031 libras
Distribución del peso del./tras.	N/D
Longitud	159,8 pulgadas
Anchura	66,6 pulgadas
Altura	51,6 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	16 válvulas, 4 en línea
Desplazamiento	2.295 cc
CV	193 bhp a 5.300 rpm
Par	2.000 LB-FT a 2.500 - 4.800 rpm
Régimen máximo	5.800 rpm
Frenos del./tras.	N/D
Neumáticos del./tras.	205/SSR16 225/SSR16

Prestaciones	
Velocidad punta	143 mph (automático)
	141 mph limitada
0-60 mph	7,1 segundos (automático 7,3)

Transmisión	
Tipo de transmisión	Man./ Auto.
Caja de cambios	5 veloc./5 veloc.

BMW



CORVETTE

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	\$38.060
Condición	Producción
Peso	3.245 libras (estimado)
Distribución del peso del./tras.	N/D
Longitud	179,7 pulgadas
Anchura	73,6 pulgadas
Altura	47,7 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	OHV V8
Desplazamiento	5.672 cc
CV	345 bhp a 5.600 rpm
Par	350 LB-FT a 4.400 rpm
Régimen máximo	6.000 rpm
Frenos del./tras.	11,9 pulgadas/11,9 pulgadas
Neumáticos del./tras.	245/45ZR17 275/40ZR18

Prestaciones	
Velocidad punta	175 mph
0-60 mph	4,7 segundos

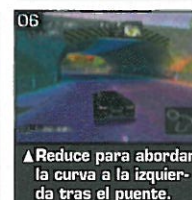
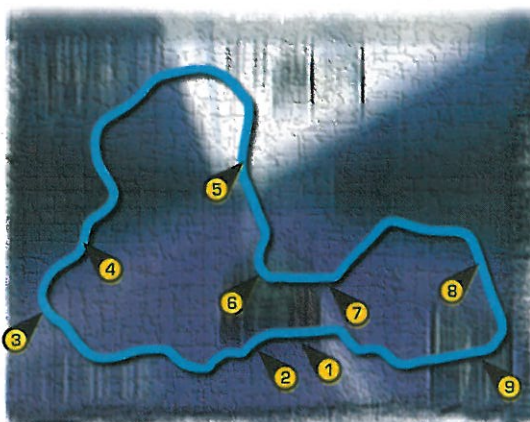
Transmisión	
Tipo de transmisión	Manual/ automático
Caja de cambios	6 veloc./4 veloc.

CHEVROLET

DURHAM ROAD

UBICACIÓN: INGLATERRA MEJOR VUELTA: 01:30,56 RÉCORD DEL CIRCUITO: 03:06,37 COCHE: 550 MARANELLO

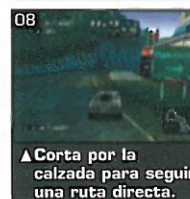
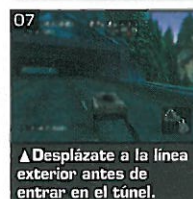
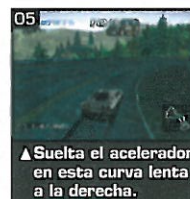
La histórica ciudad de Durham se halla al Sudoeste de Sunderland. Siempre que no te estampes, puedes dedicarte a admirar la belleza de las carreteras abiertas. Aunque hay un par de puntos conflictivos, dos o tres vueltas serán toda la práctica que te hará falta.



KINDIAK PARK

UBICACIÓN: CANADÁ MEJOR VUELTA: 01:47,50 RÉCORD DEL CIRCUITO: 03:38,81 COCHE: ASTON MARTIN DB7

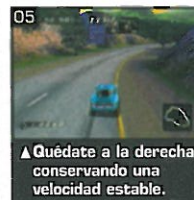
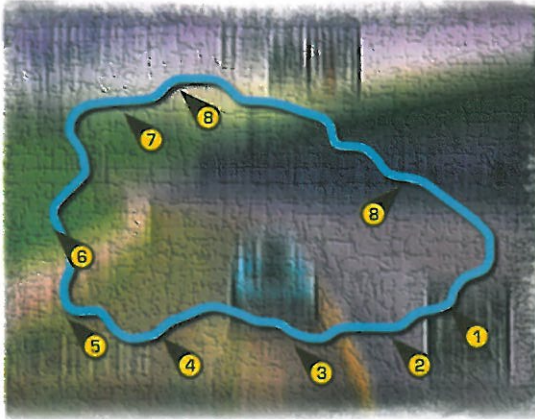
La mejor contribución del Canadá desde el jarabe de arce y las tortitas es esta deliciosa travesía por la ladera de un macizo. Sólo un deslizamiento de montaña y un par de curvas cerradas enfriarán tu entusiasmo. Mantén una buena línea de carrera en todo momento y no te acerques a esa vía del tren.



CELTIC RUINS

UBICACIÓN: ESCOCIA MEJOR VUELTA: 01:44,68 RÉCORD DEL CIRCUITO: 03:44,03 COCHE: 550 MARANELLO

No hay nada de místico en esta carrera por ruinas celtas. Lo que sí hay es un mogollón de amplias carreteras abiertas y rectas veloces, terreno abonado para los deportivos de alto rendimiento. Quizá haya sólo una o dos curvas que obliguen a frenar en serio; el resto son cosa de ir a toda pastilla.



550 MARANELLO

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	\$204,000
Condición	Producción
Peso	3,726 libras
Distribución del peso del./tras.	
	52,5% / 47,5%
Longitud	179,1 pulgadas
Anchura	76,2 pulgadas
Altura	50,3 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	48 válvulas, V12
Desplazamiento	5,474 cc
CV	485 bhp a 7,000 rpm
Par	420 LB-Ft a 5,000 rpm
Régimen máximo	7,500 rpm
Frenos del./tras.	13,2 pulgadas / 12,4 pulgadas
Neumáticos del./tras.	
	255/40ZR18 295/35ZR18

Prestaciones	
Velocidad punta	199 mph
0-60 mph	4,3 segundos
0-100 mph	11,2 segundos

Transmisión	
Tipo de transmisión	Manual
Caja de cambios	6 veloc.



DOLPHIN COVE

UBICACIÓN: EE.UU. MEJOR VUELTA: 01:52,78 RÉCORD DEL CIRCUITO: 03:51,28 COCHE: 550 MARANELLO

Uno de los circuitos de diseño más exquisito del juego es esta típica población costera americana. Además de las preciosas vistas marinas, hay un montón de comprometidas chicanes izquierda/derecha y curvas de 90° de las que aceleran el pulso. Cada vuelta exige una concentración total.



PORSCHE 911

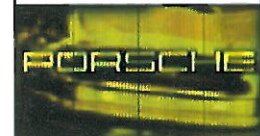
Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	\$132,000
Condición	Producción
Peso	3,307 libras
Distribución del peso del./tras.	
	N/D
Longitud	170,4 pulgadas
Anchura	71,8 pulgadas
Altura	52,6 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	6 cilindros opuestos horizontalmente
Desplazamiento	3,600 cc
CV	408 bhp a 5,750 rpm
Par	400 LB-Ft a 4,500 rpm
Régimen máximo	6,300 rpm
Frenos del./tras.	12,8 pulgadas / 12,8 pulgadas
Neumáticos del./tras.	
	225/40ZR18 285/30ZR18

Prestaciones	
Velocidad punta	180 mph
0-60 mph	4,4 segundos
0-100 mph	9,3 segundos

Transmisión	
Tipo de transmisión	Manual
Caja de cambios	6 veloc.





FERRARI F50

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	\$500.000
Condición	Producción
Peso	3.080 libras
Distribución del peso del./tras.	40,9%/59,1%
Longitud	176,4 pulgadas
Anchura	78,2 pulgadas
Altura	44,1 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	60 válvulas, V12
Desplazamiento	4.700 cc
CV	513 bhp a 4.800 rpm
Par	347 LB-FT a 6.500 rpm
Régimen máximo	8.500 rpm
Frenos del./tras.	14,0 pulgadas / 13,2 pulgadas
Neumáticos del./tras.	245/35ZR18 335/30ZR18

Prestaciones	
Velocidad punta	202 mph
0-60 mph	3,7 segundos
0-100 mph	6,0 segundos

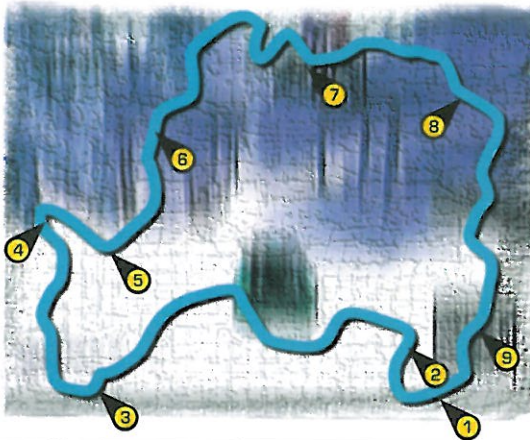
Transmisión	
Tipo de transmisión	Manual
Caja de cambios	6 veloc.



SNOWY RIDGE

UBICACIÓN: EE.UU. MEJOR VUELTA: 02:18,48 RÉCORD DEL CIRCUITO: 04:42,06 COCHE: MERCEDES CLK-GTR

El único recorrido nevado ofrece un nuevo desafío a cualquier aspirante a campeón. Hay numerosas curvas en 'U' que requieren un frenado riguroso y una conducción sólida si pretendes sobrevivir a este desolador paseo invernal. La aceleración y el control son la clave si aspiras a la victoria.



▲ Corta por la jefatura para ahorrar tiempo.



▲ Empieza a girar hacia dentro al pasar la señal.



▲ Circula por la nieve para no tener que frenar.



▲ Quédate en el centro, ya que el carril interior está helado.



▲ Tras una pronunciada curva a la izquierda, prepárate para otra.



▲ Aumenta tu velocidad para no tener que frenar.



▲ Una curva en 'U' bien merece otra un poco después.



▲ Sigue cambiando de carril en pos de la mejor línea.

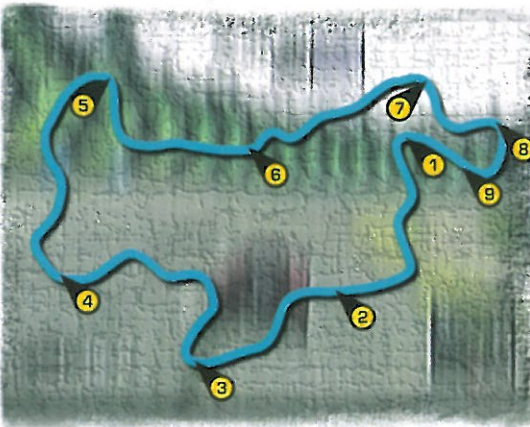


▲ Desliza tu coche contra el muro si te pasas.

RACEWAY

UBICACIÓN: ITALIA MEJOR VUELTA: 01:36,07 RÉCORD DEL CIRCUITO: 03:42,06 COCHE: DIABLO SV

La primera de tres pistas de carreras. Si bien es quizá la más fácil de dominar, sus intrincados recorridos y curvas lentas ponen a prueba hasta al conductor más puesto. Ahora, más que nunca, hay que frenar si no quieres estampar tu carísimo coche contra una tapia.



▲ Usa todas las partes de la pista, incluido el arcén.



▲ Pisa a fondo para pasar bajo el puente de neumáticos.



▲ Reduce la velocidad para evitar pasarte.



▲ Quédate en el carril derecho antes de entrar en el túnel.



▲ En esta pronunciada curva a la derecha no hay que frenar.



▲ Roza los arcenes a lo largo de esta sección.



▲ 7. Procura evitar tocar el texto del logo de los juegos.



▲ Sigue usando el arcén en cada curva cerrada.



▲ Una rápida posibilidad de adelantar en el tramo final.



DIABLO SV

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	\$195.900
Condición	Producción
Peso	3.575 libras
Distribución del peso del./tras.	40%/60%
Longitud	178,8 pulgadas
Anchura	81,6 pulgadas
Altura	44,2 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	48 válvulas, V12
Desplazamiento	5.707 cc
CV	529 bhp a 7.100 rpm
Par	443 LB-FT a 5.500 rpm
Régimen máximo	7.300 rpm
Frenos del./tras.	14,2 pulgadas / 13,4 pulgadas
Neumáticos del./tras.	245/40ZR17 335/35ZR18

Prestaciones	
Velocidad punta	208 mph
0-60 mph	3,8 segundos
0-100 mph	8,0 segundos

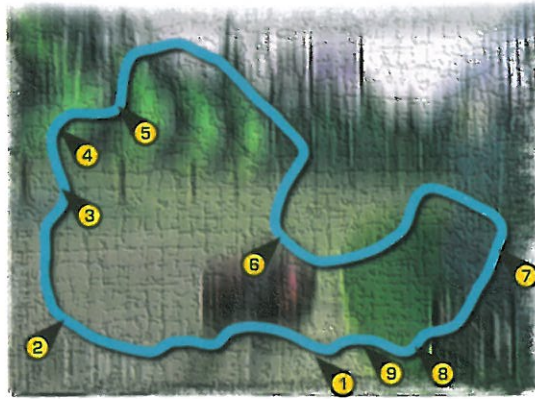
Transmisión	
Tipo de transmisión	Manual
Caja de cambios	5 veloc.



RACEWAY 2

UBICACIÓN: EE.UU. MEJOR VUELTA: 01:23,23 RÉCORD DEL CIRCUITO: 02:57,01 COCHE: MCLAREN F1 GTR

Segunda pista de carreras y la cosa se complica, así que ¡valor y al toro! Es muy parecida a la pista anterior, sólo que con unos cuantos baches más, algunos saltos y curvas más cerradas. Recuerda: el arcén no está ahí sólo para separar la hierba de la calzada; se puede usar para conseguir una línea más amplia al tomar curvas.



MERCEDES CLK-GTR

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	N/D
Condición	carrera
Peso	2.200 libras
Distribución del peso del./tras.	40%/60%
Longitud	194,2 pulgadas
Anchura	78 pulgadas
Altura	44 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	48 válvulas, V12
Desplazamiento	5.987 cc
CV	600 bhp a 7.000 rpm
Par	N/D
Régimen máximo	8.000 rpm
Frenos del./tras.	15,2 pulgadas/ 14,2 pulgadas
Neumáticos del./tras.	285/650R18 335/40R18

Prestaciones	
Velocidad punta 200 mph (estimada)	
0-60 mph 4,0 segundos (estimada)	
0-100 mph 6,5 segundos (estimada)	

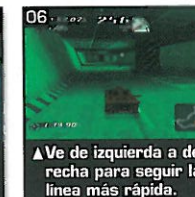
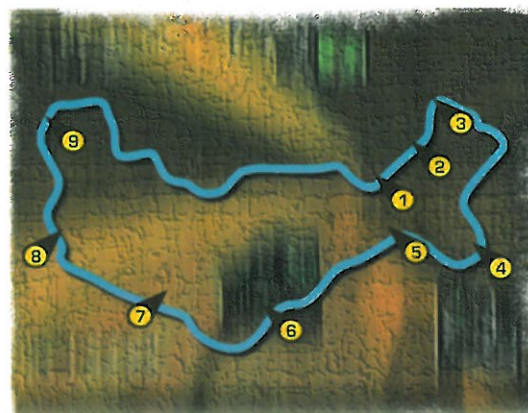
Transmisión	
Tipo de transmisión	Manual
Caja de cambios	6 veloc.



RACEWAY 3

UBICACIÓN: ESPAÑA MEJOR VUELTA: 01:39,90 RÉCORD DEL CIRCUITO: 03:45,34 COCHE: MERCEDES CLK-GTR

Sólo los mejores de entre los mejores (de entre los mejores) saldrán airoso de esta prueba de pericia al volante (¡que se enteren de que no todo es jauja, en España!). Tendrás que frenar a fondo y seguir las líneas a la perfección si deseas subir al podio. Necesitarás nervios de acero para ir zumbando por el túnel mientras sorteas unos pilares enormes a más de 240 km/h.



MCLAREN F1 GTR

Aceleración	+++++
V. punta	+++++
Frenos	+++++
Manejo	+++++
Global	+++++

General	
Precio	N/D
Condición	carrera
Peso	2.017 libras
Distribución del peso del./tras.	53%/47%
Longitud	193,85 pulgadas
Anchura	75,60 pulgadas
Altura	44,01 pulgadas

Mecánica	
Tipo de motor	48 válvulas, V12
Desplazamiento	5.990 cc
CV	600 bhp
Par	506 bhp a 4.500 rpm
Régimen máximo	7.300 rpm
Frenos del./tras.	15 pulgadas/ 14 pulgadas
Neumáticos del./tras.	300/65018 350/70018

Prestaciones	
Velocidad punta	197 mph
0-60 mph	2,05 segundos
0-100 mph	4,2 segundos

Transmisión	
Tipo de transmisión	Manual
Caja de cambios	6 Veloc. secuencial



DARK STALKERS 3

Cuando los **Street Fighters** van a la cama, los **Darkstalkers** se despiertan y empiezan las **batallas de la noche**. Para conocer los **trucos** más **sangrientos** y todos **movimientos infernales**, sólo tienes que atreverte a mirar esta escalofriante guía.

ANAKARIS

FARAÓN DE LA CRIPTA

"Todas las almas se arrodillan ante mí."



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Caída de ataud.....↓ ↓ + P/K (aire)
 Maldición real.....(en el aire) ↓ ↘ → + P
 Inhalación.....↓ ↓ ← + K
 Descarga.....(Después de Inhalación) ↓ ↘ → + K
 Golpe de cobra.....← → + P
 Gota de momia.....↓ ↘ → + P
 Paraíso piramidal.....(en el aire) ↓ / ↘ + K
 Viaje del faraón.....← ← (o ←, mantén pulsado ←)

MOVIMIENTOS EX

Puerta del infierno.....← ← ↓ ↘ → + KK
 Magia del faraón.....MK, LP, ↓, LK, MP
 Salvación del faraón (2 EX) HK, MP, ↓, MK, HP
 Decoración del faraón (3 EX) HK, MP, LK, ↓, LP, MK, HP

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Grieta del faraón.....(DFP) LP, LP, ↓, MK, HK
 (DFC) P + K (de la misma fuerza)



▲ Gota de momia

B. B. HOOD

BELLA CAZADORA DE RECOMPENSAS

"La recompensa será mía."



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Misil sonriente.....Mantén pulsado ←, → + P/K
 Misil feliz.....Mantén pulsado ↓, ↑ + P
 Alegría de fuego.....→ ↓ ↓ + P
 Ataque tímido.....↓ ← + P (mantén pulsado para cargar)
 Tifón sentimental.....(Cerca → ↓ ↓
 ↓ ← + MP/HP
 Dime por qué.....(GC) ↓ + KKK
 Farsa celosa.....(GC) → ↓ ↓ + K

MOVIMIENTOS EX

Caza fría.....← ← ↓ ↘ → + PP
 Buenos recuerdos.....← ← ↓ ↘ → + KK
 Una manzana para ti.....(Cerca) → ↓ ↓ ← + KK
 Muñeca delicada.....(DFP) ← ↓ ← + KK

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Hora de matar.....(DFC) P + K
 (de la misma fuerza)



▲ Misil feliz

BISHAMON

ANTIGUO GUERRERO MALDITO

"Mi nombre es Mon. Bishamon."



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Acrobacia del alma.....↓ ↘ → + P (aire)
 Convocatoria de almas (Tras Acrobacia del alma) ← + P
 Cuchillada de alma (Tras Acrobacia del alma) ← ↓ ↓ ↘ → + P
 Cuchillada superior.....(Tras Convocatoria de almas) (GC) → ↓ ↓ + P
 Cuchillada rápida.....Mantén pulsado ←, → + P/K
 Cuchillada torturadora (Cerca) Rota 360° MP/HP

MOVIMIENTOS EX

Ahogamiento de Alma.....→ ↓ ↓ ← + PP
 Sentencia de Piedra.....← ← ↓ ↘ → + KK
 Tormento de Alma (Cuando cae el contrario) ↓ ↓ + PP

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Super blindaje.....(DFC) P + K
 (de la misma fuerza)



▲ Cuchillada torturadora



DARK STALKERS 3

DEMITRI

PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS

Yo os demostraré a todos que soy el amo de este mundo.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bengala del caos... ↓ ↘ → + P (aire)
Cuna diabólica... (GC) → ↓ ↘ + P
Giro del murciélago... ↓ ↘ ← + K (aire)
Robo negativo... (Cerca) Rota 360 + MP/HP
Cuna hacia adelante... → ↘, → ↓ ↘ + P

MOVIMIENTOS EX

Horda Diabólica... ↓ ↘ + KK
Dicha de Medianoche... ↓ ↘ + PP
Placer de Medianoche (2 EX) LP, MP, →, MK, MK

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Maestro del lado oscuro... (DFP) ← ↓ ↘ + KK
(DFC) P + K (de la misma fuerza)



▲ Dicha de medianoche

DONOVAN

CAZADOR FATAL

¿Estoy... en la mente de Anita, o...?



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Liberar la espada... ↓ ↘ ← + K
Llamar la espada... (Tras liberar la espada) ↓ ↘ ← + K
Trueno... (Tras liberar la espada) ↓ ↘ ← + P
Espada de ventisca... ← ↘ ↓ ↘ + P
Espada de fuego... (GC) → ↓ ↘ + P
Espada de rayo... ← ↘ ↓ ↘ + P
Giro de espada... (Cerca) → ↘ ↓ ↘ ← + MP/HP
Despedazamiento en picado... (en el aire) ↓ + K

MOVIMIENTOS EX

Aplastador de espíritus... ← ↘ ↓ ↘ + K
Cambiar Inmortal... MP, LP, ←, LK, MK

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Jirón de asesinato... (DFP) ← ↓ ↘ + KK
(DFC) P + K (de la misma fuerza)



▲ Espada de fuego

FELICIA

FELINA TEMIBLE

¿Cómo puede ser todo el mundo feliz?



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Escudo Rodante... ↓ ↘ → + P, P
Garra de gato... → ↓ ↘ + P
Patada delta... (GC) → ↓ ↘ + K
Carga EX... ↓ ↘ + mantén pulsado KK
Pursuing Cat... ↓ ↘ + P
Arañazo de gato (Cerca) → ↘ ↓ ↘ ← + MK/HK
Aferrarse al muro... (en el aire) Hold ←/→
Sentar la cabeza... (en el aire) ↓ [o mantén ↓]

MOVIMIENTOS EX

Flash danzarín... ← ↘ ↓ ↘ + PP
Por favor, ayúdame... ← ↘ ↓ ↘ + KK

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Kitty la solicita... (DFP) ← ↓ ↘ + KK
(DFC) P + K (de la misma fuerza)



▲ Por favor, ayúdame



CLAVES

Nota: Todos los movimientos están indicados para luchadores que miran hacia la derecha. Si miran a la izquierda, invertid las direcciones derecha e izquierda.

DIRECCIONES DEL CONTROLADOR :

→ Adelante
↓ Abajo + Adelante
↘ Abajo
↙ Abajo + Atrás
← Atrás
↖ Arriba + Atrás
↑ Arriba + Adelante

P Cualquier puño
K Cualquier patada
LP Puño flojo
MP Puño medio
HP Puño fuerte
LK Patada floja
MK Patada media
HK Patada fuerte
PP Dos botones de puño
KK Pulsados a la vez
KKK Dos botones de patada
PPP Pulsados a la vez
KKK Pulsados a la vez
KKK Pulsados a la vez

(aire) Se puede usar en el aire
(en el aire) El movimiento se debe ejecutar en el aire
(Cerca) El movimiento se debe ejecutar cerca del movimiento
(EX) El número de niveles de EX que se requieren (# = 1, 2, o 3)
(GC) Ataque para Cancelar Guardia
(DFC) Fuerza Oscura tipo Cambio
(DFP) Fuerza Oscura tipo Potencia

HSIEN-KO

APARICIÓN SINIESTRA

Unidos en cuerpo y alma, deambularemos por la dimensión oscura.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Lanzamiento de arma... ↓ ↘ → + P
Gong reflectante... ↓ ↘ ← + P (aire)
Balanceo de guillotina... (GC) → ↓ ↘ + P (pulsa P repetidamente) (aire)
Tajada espectral (Cerca) → ↘ ↓ ↘ ← + MP/HP

MOVIMIENTOS EX

Hoja de alma rampante... ← ↘ ↓ ↘ + KK
Pinchos del cielo... LK, HK, MP, MP, ↑
Bomba china... ← ↘ ↓ ↘ + PP

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Hermana del alma... (DFC) P + K
(de la misma fuerza)

HUITZIL

MÁQUINA DE MATAR

¡Sí, mi amo... a sus órdenes... por favor.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rayo de plasma... ↓ ↘ → + P/K
Lanzamisiles... ↓ ↘ ← + P (aire)
Volcán Genocida... ←, ↓, ↘ + P
Viaje de plasma... (en el aire) ↓ ↘ ← + K
Machacacircuitos (Cerca) → ↘ ↓ ↘ ← + MP/HP
Muro reflectante... (GC) → ↓ ↘ + P

MOVIMIENTOS EX

Guardián Final B... → ↓ ↘ + KK
Esfera de energía... ← ↘ ↓ ↘ + KK

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Rayo de perdición... (DFP) ↓ ↘ + PP
(DFC) P + K (de la misma fuerza)

J. TALBAIN

LOCURA AULLADORA

¿Qué es este sentimiento que me quema la sangre?



MOVIMIENTOS ESPECIALES

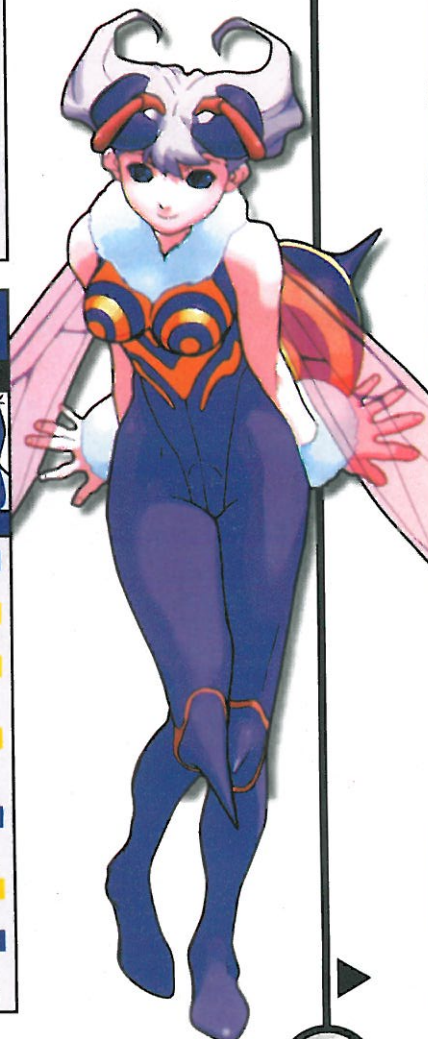
Cañón de la bestia... (GC) ↓ ↘ → + P (aire)
Cañón de la bestia... → ↓ ↘ + P
Segundo cañón... cualquier dirección + P (aire)
Hoja de afeitar ascendiente... ↓ ↑ + K
Parpadeo Millonario... ↓ ↘ ← + P (pulsa P repetidamente)
Circular Salvaje (Cerca) → ↘ ↓ ↘ ← + MK/HK
Brinco rápido... ↓ + KKK

MOVIMIENTOS EX

Cañón del dragón... ← ↘ ↓ ↘ + KK/PP
(para DFC o DFP)
Rodaja de hoja de afeitar... LP, MP, →, LK, MK

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Cuerpo de espejismo... (DFP) ← ↘ ↓ ↘ + KK
(DFC) P + K (de la misma fuerza)





SECRETOS

Luchar como Victor con memoria restaurada

Activa la opción 'Shortcut' y selecciona el modo Training, Arcade o Versus. Resalta a Victor en la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado Select, y presiona cualquier botón. El movimiento para su Giga será $\Delta \rightarrow + \text{Puño}$, y puede usarse como movimiento ES.

Luchar como Gallon versión original

Pásate el juego con Gallon. Resalta a Gallon en la pantalla de selección de personaje y presiona Select + PP (o Select + KK)

Luchar como Hyper Bishamon

Pásate el juego con Bishamon. Resalta a Bishamon en la pantalla de selección de personaje, y presiona Select + PP (o Select + KK).

Luchar contra Hyper Bishamon

Comienza a jugar en el modo un jugador, no pierdas ningún round y derrotas al menos a dos personajes con un Movimiento EX.

JEDAH

EL SEÑOR DE LOS VAMPIROS

Yo reuniré a todas las almas desoladas.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Dio = Cega $\downarrow \Delta \rightarrow + P$ (aire)

Nero = Fautica $\downarrow \Delta \leftarrow + P$

Ira = Spinta (en el aire) $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + K$

Sangre = Passare (Cerca) $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + MK$ o HK

Spregio (DFC) (GC) $\rightarrow \downarrow \Delta + P$

(DFP) (GC) $\rightarrow \downarrow \Delta + P$

Balzo = Perdonio (en el aire) $\rightarrow \rightarrow [o \rightarrow]$ mantén pulsado \rightarrow

MOVIMIENTOS EX

Purova = Déi = Cervo $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \rightarrow + KK$, K

Finale = Rosso $\downarrow \Delta + PP$

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Santu arrio (DFP) $\leftarrow \Delta \Delta + KK$

(DFC) P + K (de la misma fuerza)



▲ Nero = Fautica

L. RAPTER

ANIMADOR DIABÓLICO

¡Interesante! ¡Nuevos enemigos que se merecen la muerte!



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Huracán de la muerte $\downarrow \Delta \leftarrow + K$ (aire)

Hoja de calavera $\downarrow \Delta + K$

Puerta del infierno $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \rightarrow + K$

Caída en picado (en el aire) $\downarrow + K$

Castigo zombi (Cerca) $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + MP/HP$

Ataque extendido $\rightarrow + P/K$

Frase de la muerte (GC) $\rightarrow \downarrow \Delta + K$

MOVIMIENTOS EX

Grito diabólico $\rightarrow \leftarrow + PP$

Voltaje mortal $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + KK$ (aire)

Bebida del infierno $\rightarrow \downarrow \Delta + PP$

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Definitivamente vivo (DFP) $\leftarrow \Delta \Delta + KK$

(DFC) P + K (de la misma fuerza)



▲ Ataque extendido

LILITH

LA HIJA PERDIDA DE LA LUJURIA

Ansio tener un cuerpo y un alma.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Flash de alma $\downarrow \Delta \rightarrow + P$ (aire)

Hoja brillante (GC) $\rightarrow \downarrow \Delta + P$

Giro de alma (DFP) $\downarrow \Delta \leftarrow + K$ (aire)

Flecha mística $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + P$

Salto alto $\downarrow, \Delta / \uparrow / \Delta$

MOVIMIENTOS EX

Amor de esplendor $\rightarrow \downarrow \Delta + KK$

Ilusión luminosa LP, LP, \rightarrow , LK, HP

Show de marionetas siniestro (2 EX) $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \rightarrow + KK$

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Muñeca sin cerebro (DFP) LP, LP, \rightarrow , MP, HP (aire)

(DFC) P + K (de la misma fuerza)



▲ Flash de alma

PYRON

AMO DEL UNIVERSO

Quiero la máxima excitación en mi vida inmortal.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Alplastador de almas $\downarrow \Delta \rightarrow + P$ (aire)

Ataque del zodíaco (GC) $\rightarrow \downarrow \Delta + P$

Llamarada orbital (en el aire) $\downarrow \Delta \rightarrow + K$

Viaje galáctico $\leftarrow \Delta \Delta + P/K$ (aire)

Planeta en llamas (Cerca) $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + MP/HP$

Quemadura precipitada $\rightarrow + P$

Zambullida cósmica (en el aire) $\downarrow + P$

MOVIMIENTOS EX

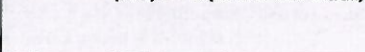
Interrupción cósmica $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \rightarrow + PP/KK$

Infierno abarrotado (DFP) $\rightarrow \downarrow \Delta + KK$ (aire)

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Géminis brillante (DFP) $\downarrow \Delta \rightarrow + PP$

(DFC) P + K (de la misma fuerza)



Q-BEE

EL INSECTO HORRIBLE

Tu alma parece apetitosa.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

C → R $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \rightarrow + P$ (aire)

Delta A $\downarrow \Delta \leftarrow + K$ (aire)

S por P pulsa K repetidamente (aire)

R M (GC) (Cerca) $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + MP/HP$

R B (GC) (Cerca) $\rightarrow \downarrow \Delta + K$

Deslizamiento dirigido $\rightarrow \rightarrow [o \rightarrow]$ mantén \rightarrow (aire)

MOVIMIENTOS EX

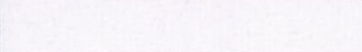
Gj $\rightarrow \downarrow \Delta + PP$ (aire)

Plus B $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \rightarrow + KK$ (aire)

ESPECIAL FUERZA OSCURA

i2 (DFP) $\leftarrow \Delta \Delta + KK$

(DFC) P + K (de la misma fuerza)



MORRIGAN

SEÑORA DE LA NOCHE

El momento perfecto... sólo necesito jugar un poco contigo.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Puño de alma $\downarrow \Delta \rightarrow + P$ (aire)

Hoja de sombra (GC) $\rightarrow \downarrow \Delta + P$

Drenaje vectorial (Cerca) $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + MP/HP$

Carrera vertical $\downarrow, \Delta / \uparrow / \Delta$

MOVIMIENTOS EX

Giro de valquiria $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow + K$, K/P

Ilusión de oscuridad LP, LP, \rightarrow , LK, HP

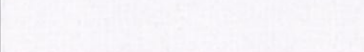
Ducha final MP, LP, \leftarrow , LK, MK

Aguja críptica \rightarrow , HP, MP, LP, \rightarrow

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Visión astral (DFP) LP, LP, \rightarrow , MP, HP

(DFC) P + K (de la misma fuerza)





DARK STALKERS 3

RIKUO

TEMERARIO ACUÁTICO

“Debe estar aquí... ¡Alba, he venido a salvarte!”



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Onda sónica Mantén pulsado ←, → + P
 Aliento venenoso Mantén pulsado ←, → + K
 Pez truculento (DFC) ← ← + K
 (DFP) → ↓ ↓ + K
 Lancero cristalino (Cerca) → ↓ ↓ ← ← + MP/HP
 Enfado de la gema (Cerca) → ↓ ↓ ← ← + MK/HK
 Caída del emperador del mar (en el aire) ↓ + HK

MOVIMIENTOS EX

Extensión de agua → ↓ ↓ + PP
 Extensión de agua (Dirigido) → ↓ ↓ + KK
 Cárcel de agua → ↓ ↓ + PP
 Furia marítima ← ← ↓ ↓ + PP
 Tijereta directa ↓ ↓ + PP

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Furia Oceánica (DFC) P + K
 (de la misma fuerza)



▲ Pez truculento

SASQUATCH

BEHEMOTH DE LAS MONTAÑAS

“Alguien tiene un plan diabólico.”



▲ Gran aliento

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Gran aliento ↓ ↓ ↓ + P
 Gran golpe → ↓ ↓ + P (mantén para cargar)
 Patada de tifón (GC) → ↓ ↓ + K
 Torres de hielo ↓ ↓ + P
 Gran balanceo (Cerca) Rota 360 + K
 Gran comilona (Cerca) → ↓ ↓ ← ← + P
 Trampa banana ← ← ↓ ↓ + Burla

MOVIMIENTOS EX

Gran congelador ← ← ↓ ↓ + PP
 Gran quemadura de hielo ← ← ↓ ↓ + KK
 Gran trineo Rota 720 + KK

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Súper blindaje (DFP) ← ↓ ↓ + KK
 (DFC) P + K (de la misma fuerza)

VICTOR

LA CENTRAL ELÉCTRICA

“Todas las almas... vuelven a mí.”



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Mega frente Mantén pulsado ←, → + P
 Mega puño Mantén pulsado ↓, ↑ + P
 Giga rodilla (GC) → ↓ ↓ + K
 Gyro-aplastamiento ↓ ↓ ← + P
 Mega shock ↓ ↓ + K
 Mega lanza (Cerca) Rota 360 + P
 Machacacuerpos (Cerca) ↓ ↑ + P
 Salto mínimo ↓ + KKK
 Elektro Victor Mantén pulsado cualquier P o K (excepto LP/LK)

MOVIMIENTOS EX

Estallido de trueno Mantén ↓, ↑ + KK
 Gerdenheim 3 (Cerca) Rota 720 + KK
 Giga bruto (DFP) → ↓ ↓ + PP

ESPECIAL FUERZA OSCURA

Gran Gerdenheim (DFP) ← ↓ ↓ + KK, P
 (DFC) P + K (de la misma fuerza)



▲ Mega puño



TRUCOS

Luchar como Shadow

Resalta la caja "?", pulsa Select x4, luego mantén Select y presiona cualquier botón. Debes derrotar a un enemigo para poseer su cuerpo.

Luchar como Marionette

Resalta la caja "?", pulsa Select x4, mantén pulsado Select y presiona cualquier botón.

Luchar como Lilligan

Activa la opción 'Shortcut' y selecciona el modo Training, Arcade o Versus. Resalta a Lillith en la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado Select, y presiona cualquier botón para jugar como Lillith con la voz y los colores de Morrigan.

Luchar como Rikuo versión Darkstalkers

Activa la opción 'Shortcut' y selecciona el modo Training, Arcade o Versus. Resalta a Rikuo en la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado Select, y presiona cualquier botón. El movimiento para su Onda sónica ahora será ↓ ↓ + Puño; y su Aliento venenoso será ↓ ↓ + Patada.



▲ Potencia de fuerza oscura

Cuchillada rápida ▶



◀ Ataque del zodiaco



▲ Volcán genocida



SEGUNDA PARTE

GLEK

DEEP COVER GECKO



Station
AND... 1990

1 JUGADOR

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

MANDO ANALÓGICO

DUAL SHOCK™



GEX: DEEP COVER GECHO

Rescata a la voluptuosa agente Xtra con la segunda parte de nuestra guía paso a paso. Y apréndete nuestros **exclusivos trucos** para lagartos escurridizos.

02

Cuentos TV

CAPERUCITA ROJA

Requiere: 16 Remotos

En Slappy Valley, pasa por el túnel de Beanstock y métete en la judía de arriba.

OBJETIVO 1: TREPAR POR LA JUDÍA MÁGICA

Recoge la pata que tienes detrás y ve hacia la judía. Salta por las hojas para dar con Alfred. Mata la abeja que hay a su lado y golpea el círculo azul para revelar una moneda: dispones de 15 segundos para saltar por las hojas y deslizarte hacia las copas de los árboles (aguanta R2) en busca de ella. Déjate caer y sube de nuevo por la judía (para obtener una pata extra, deslízate desde donde está Alfred hacia el puente). Sube por las hojas para golpear el punto de control.

Una vez allí, golpea el círculo azul para crear un espejo mágico en el suelo. Para usarlo, ponte en la X y aguanta Δ para mirar al espejo, que te transportará al último círculo azul (en vez de a las monedas) que golpeaste. Así que, si te caes, puedes volver sin problemas adonde estabas.

Sigue saltando por las hojas, incluídas las elásticas de color morado, para llegar al saliente central "Jack & Jill" a por la TV de la mosca energética. Da un rodeo y golpea el círculo azul para que aparezca otra moneda. Tienes 55 segundos para alcanzarla, así que salta por las hojas doradas y moradas para llegar al hueco del tallo (donde hay una mosca). Cruza y salta hacia la hoja verde, subiendo luego por las moradas hacia el punto de control (salta a la siguiente hoja para golpear el círculo del espejo mágico). Salta hacia el sendero pegajoso del tallo y síguelo para llegar a la moneda.



◀ El pequeño Gexperucito Rojo va camino de la siguiente casa de los cerditos, dejando atrás al negrero del lobo.

Baja de un salto al brote que desciende en espiral en torno al tallo y trepa por él, pillándote las patas de las hojas. Salta al sendero pegajoso y síguelo hasta el saliente. Ve por el siguiente camino pegajoso, golpeando a las arañas, para llegar a un nuevo saliente. Ve reptando por los caminos pegajoso mientras golpeas/evitas a las arañas. Salta a la hoja y planea luego hacia la hoja de la mosca energética (y un círculo de espejo mágico). Salta y planea hacia la siguiente hoja verde (que tiene un lobo debajo) y sube luego por las hoja moradas a la sección de madera donde se halla el punto de control. Dirígete a la derecha y salta por las hojas doradas y moradas hacia la siguiente sección de madera. Sube arriba del todo saltando por las hojas moradas (para obtener dos vidas extra, salta desde la hoja superior a la estructura de la base). Ve más allá de los pollos gigantes (e inofensivos) para hallar la salida.

TRUCOS

SELECCIONAR NIVEL / TRUCOS

Pausa el juego, mantén apretado L2 y pulsa ↑, O, →, ↑, ←, →, ↓. Quita la pausa y pulsa Select para acceder al menú de trucos, donde podrás pasar de nivel, obtener extras, etc.

INVENCIBILIDAD

Pausa el juego, mantén apretado L2 y pulsa ↓, ↑, ←, ←, Δ, →, ↓.

¡UN LAGARTO HABLADOR!

Pausa el juego, mantén apretado L2 y pulsa ↓, →, ←, O, ↑, →. Vuelve al juego y presiona Select para que Gex diga la primera chorrada que se le pase por la cabeza.



◀ Al otro lado del puente está la segunda meta, la casa de ladrillos. O también puedes volver y saltar por las hojas púrpuras hasta la cima del tronco para encontrar la primera meta.



GEX-CUEVA

La primera área de la cueva de Gex lleva a dos niveles estándar. También contiene dos bonus TV y una TV secreta que debes encontrar.

La cueva de Gex alardea de una sala de control a la última, pero no tiene un Gexmóvil. Desde aquí puedes acceder a una sección de entrenamiento y a varios niveles por medio de los televisores. Las puertas cerradas de la sala de control se van abriendo de forma gradual, conduciendo a nuevas áreas que explorar en busca de ítems y televisores para acceder a nuevos niveles.

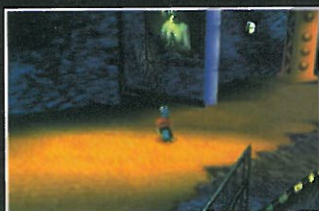
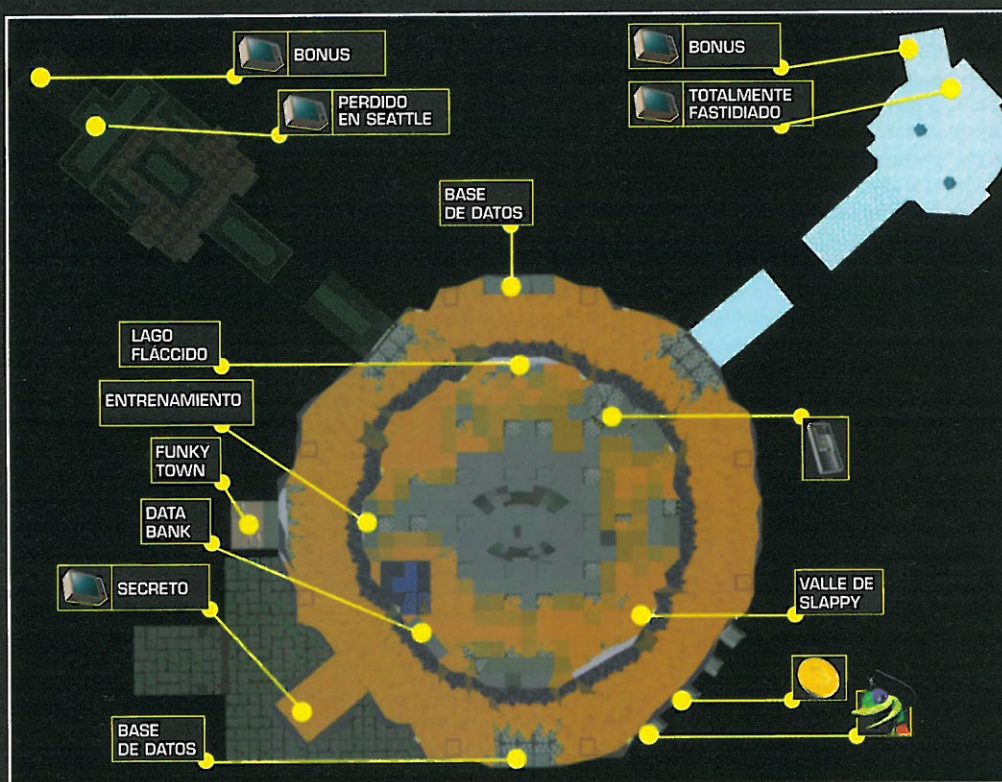
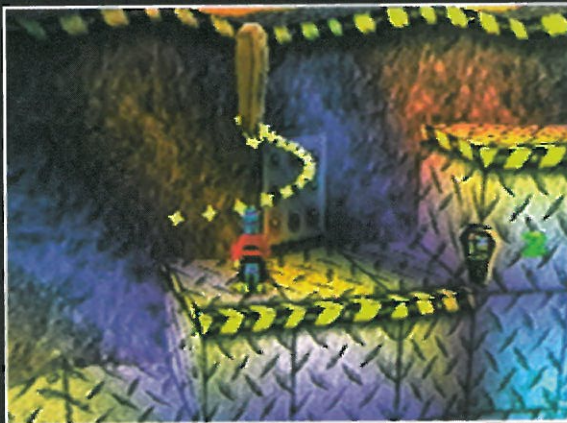
CONTROL DE MISIÓN

Ve a la sala de práctica a entrenar con Alfred la tortuga. Completa los diversos niveles de entrenamiento, haciéndote mientras con las patas, para llegar al teletransporte de la última sala. Salta para pillar el mando a distancia de encima antes de teletransportarte de vuelta a la sala de control.

Sube a saltos las escaleras a por el segundo telemando. Ve a la derecha por el balcón y rompe los cristales para conseguir la mosca, la pata, la moneda y la vida extra. Entra en la sala del polo, donde hay otra moneda. Aquí también hallarás una TV de bonificación (*Locura marsupial*) y una TV de programación festiva (*Totalmente Fastidiado*).

En la sala Clueless hay una TV de misterio (*Perdido en Seattle*). Golpea el busto para abrir la estantería y revelar una pata y una TV de bonus (*Deportes Gextremos*).

Secreto: Golpea con la cola el centro de los tres bancos de datos en cinta de ordenador que hay en la sala de control para abrir la pared del cuadro del balcón, que lleva a una TV secreta (*Dial 'I' Incendio*).



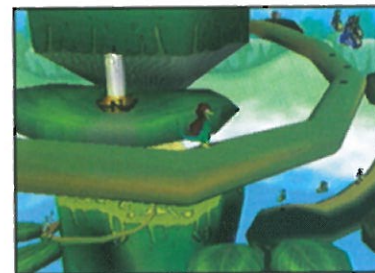
▲ Si golpeas los tres bancos de datos abrirás la puerta secreta que se encuentra en el mirador, y te llevará a una TV secreta.



▲ Golpea el busto de la estantería que se encuentra en la habitación de *Perdido en Seattle* para conseguir una garra y otra TV de bonus.



▲ Destroza las ventanas del mirador dentro de la sala de control para coger diversos objetos, como una vida extra o una garra.



OBJETIVO 2: DESTRUIR LAS CASAS DE LOS TRES CERDITOS

Ve a la parte trasera de la judía y por el puente. Zurra al lobo hasta matarlo y dale luego a la casita de paja para destruirla. Ten cuidado con el cerdito rodante: atízale.

Vuelve a la judía y trepa por ella, como en el objetivo 1, para llegar al hueco de la mosca energética. Planea hacia la parte de tierra con el lobo. Muélelo a palos y cruza el puente para destruir la casita de madera.

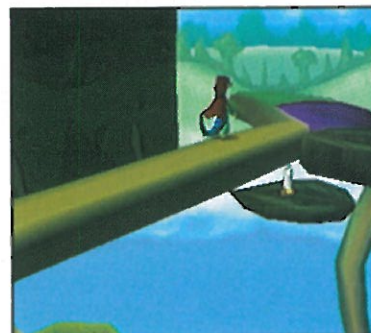
Vuelve por el puente y salta por las hojas moradas (toma la vida extra de la hoja verde). Planea de regreso al hueco del tallo y sigue la ruta principal del objetivo 1 hacia la hoja verde de encima del lobo. Baja de un salto y cárgatelo. Después ve recto por el puente a destruir la casita de ladrillos y al cerdito. Retorna por el puente y ve por el otro hacia la salida. Desciende por la rampa.

OBJETIVO 3: SALTAR POR ENCIMA DE TRES CANDELABROS

Sigue la ruta principal del objetivo 1 hacia el saliente Jack & Jill. Salta a la izquierda desde el círculo azul para hallar la primera vela. Sáltala y sube por el brote. Recoge al mosca energética de la hoja si te hace falta y vete planeando a la segunda vela. Tras saltarla, brinca por las hojas moradas, recogiendo la pata, para planear luego de vuelta al saliente central.

Salta por la hoja dorada y luego por las moradas (junto al letrero del apartadero). Salta y planea hacia la hoja verde con la vela. Sáltala y tirate al suelo para hacer uso de la salida activada.

En Slappy Valley, sube por el sendero pegajoso al techo del invernadero y usa el teletransportador para entrar en él.



02 DIBUJOS CANAL

CUANDO EL SUSHI SE ESTROPEA

Requiere: 19 Remotos

En Slappy Valley, sube por el camino de palos hacia el tejado de la casa de cristal, y usa el telportador para entrar.

OBJETIVO 1: DEMOLER LOS TRES TUBOS DE PROTOCULTURA

Desciende por la rampa principal al piso de debajo. Cruza las puertas corredizas de la derecha (las del suelo morado). Evita los cortadores láser: a menos que quieras las moscas, puedes rodearlas por un lado. Mata al tío robot, esquivando su vara; sólo has de moverte y atizar sin parar. Luego salta a la corriente de aire, planea hacia el hueco y salta para golpear la flecha que señala abajo.

Déjate caer y mata a la chica karateka que viene por la puerta. Destruye a otro tipo robot para abrir las puertas corredizas. Allí te recibirán un par de chicas karatekas, o sea que apalízalas y dale luego para el pelo al tío robot con el fin de abrir las siguientes puertas.

Cruza y pillate la mosca energética de la derecha. Toma la pata y sube en el ascensor de la reja. Usa las plataformas móviles para llegar al interruptor del rincón de enfrente: antes de saltar, aguarda a que cada plataforma haya girado entre ti y el sitio al que vas. Dale al interruptor para abrir las puertas. Crúzalas y golpea el interruptor de la corriente de aire para tirarte abajo.

Tras derrotar a otro par de chicas karatekas, debes matar a un par de tipos robot para abrir las puertas. Esquiva sus balas, endígale una patada de karate y ve dándole de tortas hasta destruirlo.

Cruza la entrada abierta, aplasta al robo-tipo y luego a las dos chicas karatekas para desactivar el campo de fuerza. Entra en la vaina y pillate la mosca energética y la pata. Cárgate la primera tele y vuelve a la arena principal a derrotar a otro pedazo de mecanoide. Cruza la entrada recién abierta hacia la segunda tele. Tras reventarla, debes eliminar a una horda de chicas karatekas que te persiguen (a fin de hacer aparecer una moneda en la arena principal). Regresa a la



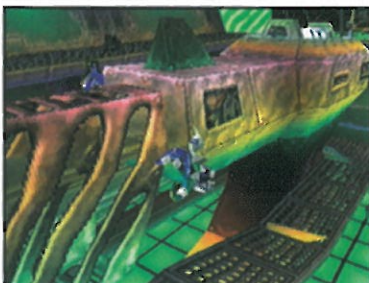
arena y suelta una patada karateka a través de un hueco en los rayos para derribar al mecanoide. Atízale sin parar (mientras, recoge la moneda) para abrir las últimas puertas. Cruza y acciona el interruptor de la derecha para deshacerte de los láseres. Pillate la pata y cárgate la tercera tele.

De nuevo en la arena principal, pela a otro mecanoide para volver a abrir las puertas del principio. Crúzalas, zurra a las chicas karatekas y dale a la flecha hacia arriba para volver a encender la corriente ascendente. Flota hacia arriba y vuelve sobre tus pasos hacia el inicio, apaleando a unas karatekas por el camino. Ve rampa arriba y a la izquierda para hallar la salida activada.

OBJETIVO 2: DESACTIVAR EL DESTRUCTOR DE PLANETAS

Cruza las puertas corredizas (suelo verde) de detrás de la base de la rampa principal. Dirígete a la reja, evitando la llama de la izquierda. Salta a la pendiente de delante para esquivar la segunda llama. Salta con la cola sobre la pendiente y más allá de la tercera llama (antes de que te ase). Golpea el interruptor para activar el ascensor. Súbete a él de un salto para pasar a través del techo.

Dale un toque al grupo de arañas y sigue el camino hacia las llamas rotatorias. Calcula para pasar por el lado



GEX-CUEVA

Desvela otra área de la cueva de Gex. Las playas de este lago esconden algunas TV y diversos extras

LAGO FLÁCCIDO

Una vez completado el primer nivel, vuelve a la sala de control de misión a recoger la tarjeta de la pata roja con la que abrir la puerta a Lake Flaccido.

Nada hacia la pirámide (hay una mosca energética detrás) y entra en ella: hallarás la Tut TV (*Dios bendito*). Pisa los interruptores y saldrá una TV de bonificación (*Deportes Gextremos*).

Fuera, pasa por la entrada tras la catarata de Hotdog Hill para ver la TV del canal militar (*Esto es un infierno*) y una mosca energética, así como patas detrás de los sacos de arena. Pasa a través de los tableros para hallar una TV de *bonus* (*Guerra y más guerra*).

A la derecha de la cascada encontrarás la sala del asesino. Entra en el edificio para hallar una TV de programación bucanera (*Isla de tacos de queso*). Para abrir las puertas que dan a la tele de bonificación (*Vaya carcamal*), reptas por el camino pegajoso (desde la izquierda) hasta el interruptor. Vuelve a la playa del principio

y salta por la izquierda, mediante el retrete exterior, hasta los arbustos. Sigue el saliente de la izquierda, pasado el letrero "Di no a los bichos", mientras saltas huecos, para hallar la pata (en la grúa) y la moneda (en la cueva). Vuelve a la derecha y salta al saliente más alto. Atraviesa la entrada entablada (hay una pata encima) para encontrar la TV secreta (*Juan sin corazón*).

De nuevo afuera, cruza la vía férrea. En la entrada, salta a la izquierda a lo karateka para conseguir una moneda. Ve a la derecha de la entrada y salta junto a la mosca para darle al interruptor y volar las rocas de dentro. Vuelve y cruza la entrada para hallar una TV del oeste (*Caravana de colonos*). Sigue la vía recién desbloqueada a la izquierda hasta el final para encontrar una TV de *bonus* (*Dentera*).

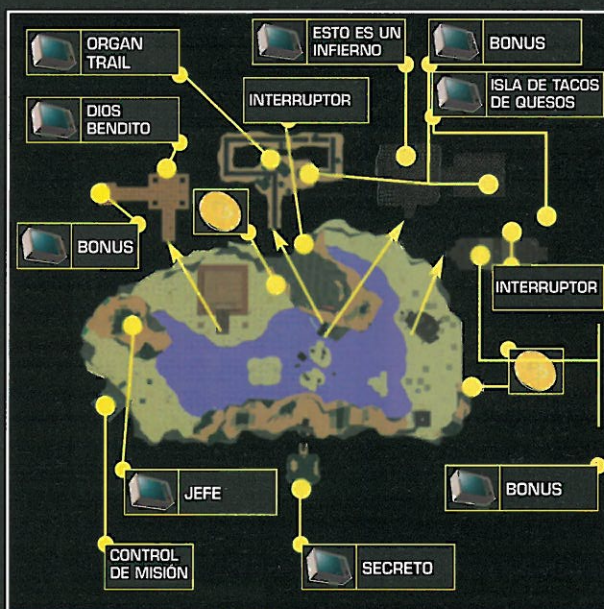
En la playa del principio, da un golpe y cruza la consigna para llegar al cuadrilátero de lucha libre: llegarás a la TV jefe, "WWGex lucha libre".



▲ Pisa los interruptores del suelo para encontrar otro televisor.



▲ En el edificio de la sala del asesino encontrarás la TV bucanera sobre la pendiente.



▲ Detrás de la puerta entablada encima del alféizar, encontrarás una TV secreta.



▲ Vigila los detonadores mientras saltas por el puente roto hacia la caverna de la TV del Oeste.



GEX-GUEVA

La tercera parte de la cueva contiene muchas sorpresas. Escondida en un túnel, puedes encontrar otra TV secreta.

EL VALLE DE SLAPPY

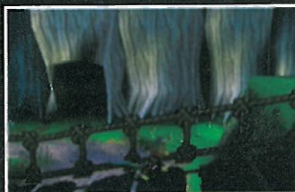
Sigue el valle y encontrarás una moneda en el hueco de la izquierda. Salta por los peldaños cubiertos de hierba para llegar al puente. Cruzalo y sal a la siguiente sección.

A la izquierda hallarás la TV jefe, *Lagarto de Oz*. Trepa por el muro pegajoso de la izquierda y entra en el teletransporte para que te manden al invernadero a encontrar la TV del canal de anime (*Cuando el sushi se estropea*), la TV de *bonus* (*Guerra y más guerra*), la moneda y la pata.

De vuelta fuera, sube la escaleras (hay una pata a la izquierda) y cruza la entrada para hallar la TV de la cadena mitológica (*Mythsterios sin resolver*). Salta por las escaleras

hasta el tejado para dar con tres patas y una TV de bonificación (*Locura marsupial*).

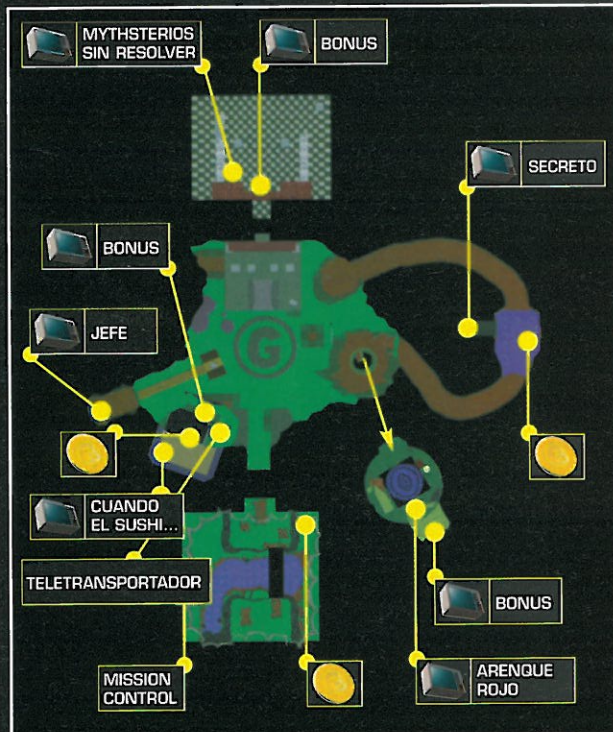
Vuelve al exterior. Baja al túnel de Beanstock; en la piscina hay una moneda y dos patas. Sal por la izquierda para ver una TV secreta (*El abismal*); sal por el otro lado del agua y hallarás una pata en un túnel. Por el camino pegajoso llegarás a un saliente cubierto de hierba. Salta por las hojas a por la pata. Cruza la entrada de la judía para hallar la TV de los cuentos (*Caperucita Roja*) y una mosca. Repta por el sendero lila pegajoso para llegar a la TV de *bonus* (*Dentera*); luego salta al saliente de la pata y la mosca energética.



▲ Atraviesa el puente del principio del Slappy Valley para llegar al área principal.



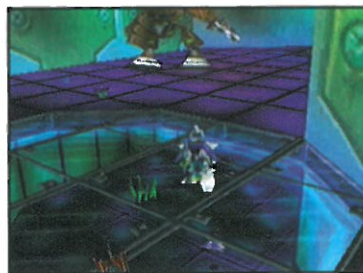
▲ Arrástrate por el camino de palos hasta el tejado y usa el teletransportador.



▲ La piscina dentro del túnel de la judía mágica contiene dos garras y una moneda, además de una TV secreta a la izquierda.



▲ Dentro de la judía mágica en la plataforma superior, Gex encontrará la TV de Cuentos TV y diversos objetos.



derecho y sigue corriendo. Pisa el ascensor de reja para bajarlo. Corre por el lado derecho de más llamas rotatorias. Esquiva las granadas que caen y agarra la mosca energética. Baja en el siguiente ascensor de reja y corre por el pasillo mientras esquivas nuevas granadas. Toma la pata y dale al interruptor.

Desanda tus pasos de vuelta al ascensor de reja cuadrado. Sube y aplasta más arañas. Dirígete a la parte trasera del destructor de planetas y da un salto con la cola al saliente de la reja. Pillate la pata y ve a la izquierda, saltando por los salientes hacia lo alto del destructor. Tira a la izquierda para hacerte con la moneda y planea luego hacia el saliente largo. Dale a las arañas y al interruptor para desactivar el campo de fuerza del otro extremo. Entra en la sala de control de cristal, toma la pata y dale al interruptor para desactivar el destructor.

Sal y tírate para bajar en el ascensor cuadrado hasta el fondo. Cruza las puertas corredizas y sube por la rampa a la salida activada.

OBJETIVO 3: ENCONTRAR Y DESTRUIR LOS CINCO MECÁNICOS GRANUJAS

Baja por la rampa principal y cruza la puerta corredizas de la izquierda (de suelo azul). Aplasta las dos robo-armas, esquivando sus disparos. Métete con

una patada de karate en la corriente ascendente y planea hacia cualquier saliente inferior. Ve por el pasadizo, machacando a tres mecanoides uno a uno: al igual que antes, endósaes una patada karateka y ve dándoles de piños. Zambúlete ahora a través de cualquiera de los agujeros, recoge la pata y dale al interruptor para fortalecer la corriente ascendente.

Sal a la superficie y regresa a la corriente para planear a uno de los salientes superiores. Derrota al mecanoide rebelde que hay allí y planea luego desde el updraft al otro saliente para triturar al último mecanoide.

Antes de salir, salta y planea por la corriente ascendente para llegar a la moneda y a las patas elevadas. Luego ve por las puertas corredizas y rampa arriba para dar con la salida a la derecha.

02

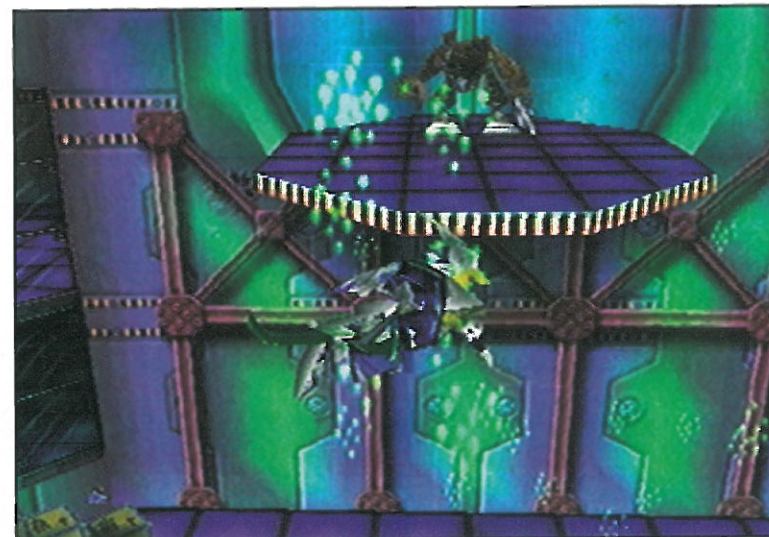
LAGARTO DE OZ

LEONES, TIGRES Y GEX

Requiere: 22 Remotos

En Slappy Valley, sigue el camino de ladrillos amarillos (¿lo pillas?) pasado el invernadero para hallar una TV.

El jefe cerebro es relativamente fácil de vencer. Sólo has de esquivar sus bolas de fuego moviéndote sin cesar y





GEX: DEEP COVER GECHO

golpear a cualquier araña que se acerque. Tras unos segundos aparecerá un cañón en la flecha del medio: salta encima de él y muévelo un poco para disparar al jefe. Esquiva alguna bola de fuego más mientras vas a la izquierda, donde aparecerá el siguiente cañón. Tras dispararlo, el siguiente cañón aparece en el lado derecho; y la pauta se repite: centro, izquierda, derecha. Sólo debes darle cinco veces al jefe para derrotarlo y recoger la tarjeta de la pata azul, que abre la puerta a la Funky Town del balcón del Control de Misión.

02 GANGSTER TV

MIS TRES TONTOS

Requiere: 22 Remotos

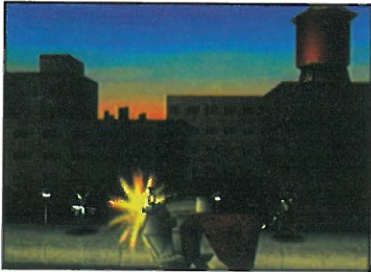
En Funky Town, salta el muro del fondo a la derecha de la ciudad y pasa por la entrada (o usa la súper fuerza para golpear la contraventana del almacén 01).

OBJETIVO 1: QUEMAR CINCO FAJOS DE DINERO GRACIOSO

Tras caer de la parte trasera del camión, avanza más allá de los dos esbirros que te lanzan cajas (se regeneran) y golpea/patea a los dos pistoleros. Agénciate la vida extra del camión de la derecha y vuelve a encargarte de los sicarios. Engulle la mosca energética, vuelve a las puertas (donde estaban los esbirros) y escupe a la cerradura (puedes apuntar mediante la función de mirar).

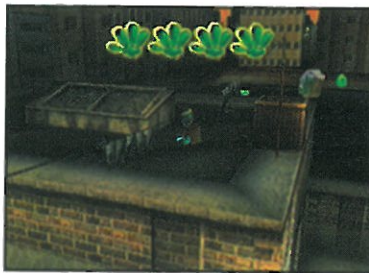
Cruza y golpea a los esbirros, luego salta uno a uno sobre los bidones de petróleo: cuando el pistolero les dispara, saldrás despedido por los aires para recoger la moneda, la pata y la mosca.

Mata a los pistoleros, ve a la izquierda y salta en los neumáticos para pasar por encima de la pared y hallar una



mosca energética y otra luciérnaga. Trágate ésta última y quema el primer paquete: ¡ese enorme fajo de dinero del medio!

Toma otra luciérnaga, salta de vuelta al muro y rodéalo para encontrar otro neumático con el que saltar al tejado. (Si quieres usar una luciérnaga para conseguir la pata, vuelve y pillate otra). Usa la ametralladora para reventar a los dos gángsters. Tirate por el extremo para hallar dos paquetes: trágate la luciérnaga que trajiste y quémalos. Por si te hacen falta, aquí hay dos moscas energéticas.



GEX-CUEVA

La última área de la cueva no parece tan divertida. Pero tiene su propia lanzadera espacial.

FUNKY TOWN

El primer túnel contiene monedas (de momento detrás de barras) y detonadores. Salta con la cola a los salientes de la derecha a por una mosca energética y dos patas.

El túnel lleva a la ciudad principal. La entrada al final de la carretera lleva a la rampa de lanzamiento, donde hay otra pata y la TV del jefe, Channel Z.

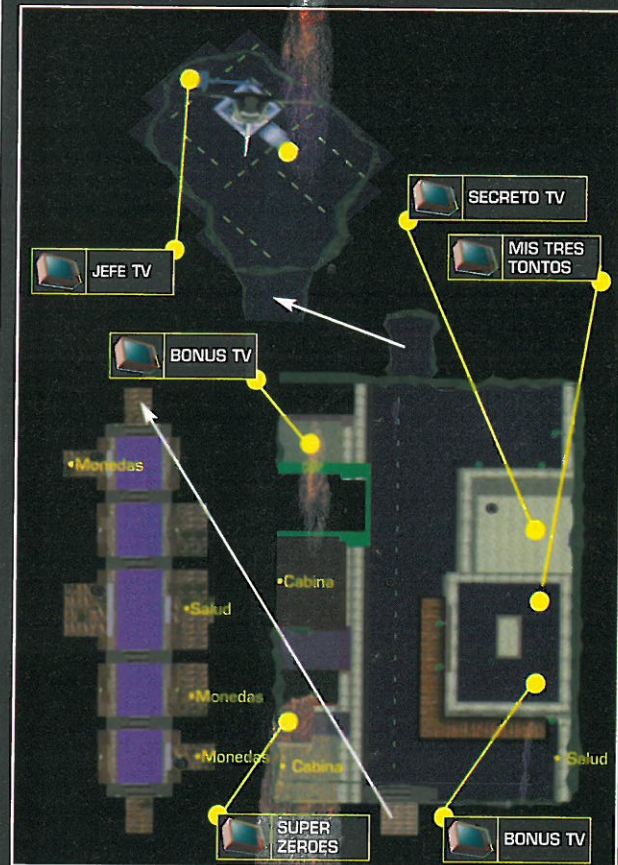
En la parte Norte de la ciudad puedes usar los barriles para saltar la pared y hallar la TV secreta (Llanero quesero). Cruza la entrada y darás con la TV de mafiosos (Mis tres tontos) y una TV de bonus (Locura marsupial); para llegar a ésta, ametralla la caja colgante.

Vuelve fuera, salta al rincón del Sudoeste y, usando la caja colgante cercana, a los tejados. Tira adelante y por el saliente estrecho. Repta por el muro pegajoso rojo a por una pata y vuelve por el saliente estrecho. Salta al saliente estrecho

superior y repta de nuevo por el edificio pegajoso rojo en busca de otra pata y para llegar a la TV de bonificación (Vaya carcamal).

Otra vez al saliente estrecho alto; salta por la caja colgante al tejado de encima. Aporreando a las arañas y entra en la cabina de superhéroe; podrás volar. Planea a la izquierda para llegar a la TV del programa de superhéroes (Superzéroes). También puedes ir planeando para tomar las diversas patas elevadas de la ciudad.

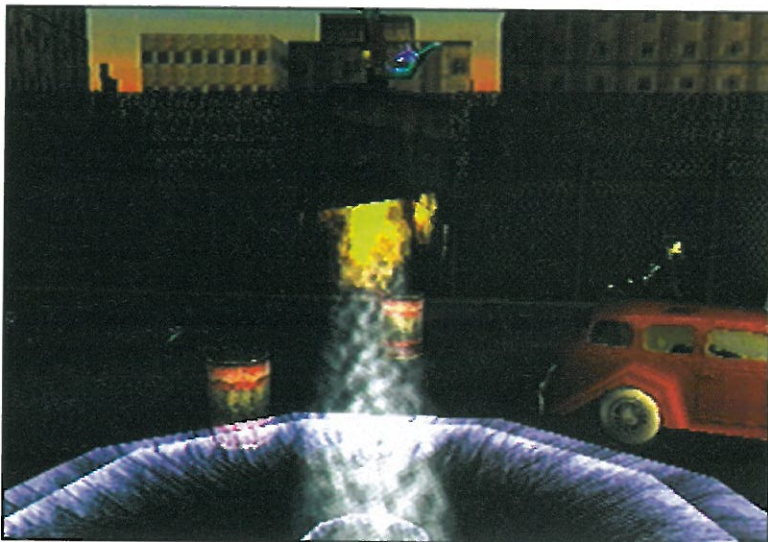
Regresa al rincón Sudoeste; hay otra cabina de superhéroe. Ésta te confiere súper fuerza, permitiendo a Gex golpear cajas (moscas extra) y vehículos; éstos golpéalos todos para abrir las barras que llevan a las monedas del primer túnel. También puedes usar la súper fuerza para golpear la contraventana del almacén 01, facilitando el acceso a la TV de gángsters, etc.

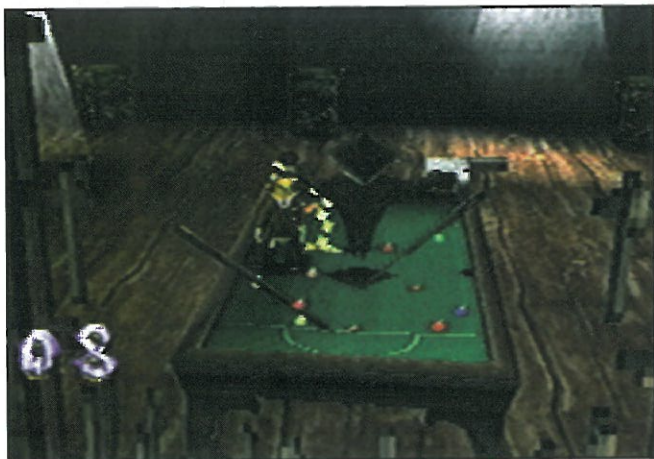


▲ Utiliza la ametralladora para disparar la caja, y así podrás conseguir la TV de bonus.



▲ Gex se pone su vestido de pollo volador para deslizarse al Superhéroe Show.





▲ Después de atravesar la ventana con un salto de karate, Gex le da una paliza a un gángster en la mesa de billar.



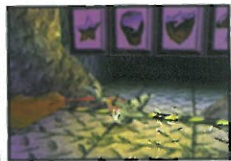
TRUCOS

BÓVEDA DEL CONTROL DE MISIÓN

Completa los cuatro niveles de las televisiones secretas (una por área de la cueva) para abrir la bóveda del control de misión.

CÓDIGOS DE LA BÓVEDA

Una vez que hayas abierto la bóveda, puedes entrar en ella para introducir estos códigos de trucos (mueve el controlador ↑/↓ para cam-



biar el símbolo; ←/→ para moverte entre ellos; pulsa X para entrar el código.

△ ○ ✕ □ □ ✕ Vida extra
 □ ✕ ○ ○ △ □ Diez vidas
 □ ✕ △ □ □ ✕ Invulnerabilidad
 □ ✕ △ □ ✕ Jugar como Alfred
 □ ✕ □ □ □ ✕ Jugar como Cuz
 □ ✕ ✕ □ □ △ Jugar como Flex
 ○ △ □ ✕ ✕ ✕ Gex Video 1
 ✕ ✕ □ ✕ △ ○ Gex Video 2
 □ ✕ △ △ ✕ ✕ Patas de ocho
 Impactos
 ✕ ✕ ✕ △ △ ○ Gex Video 3
 ✕ ✕ ✕ ○ □ △ Todos los Gex Videos
 □ ○ ○ △ ✕ ✕ Selección de nivel
 □ △ ✕ ✕ ✕ Cita de Gex
 (pulsa Select)
 □ □ ✕ ○ ✕ ✕ Menú de trucos
 (pulsa Select)

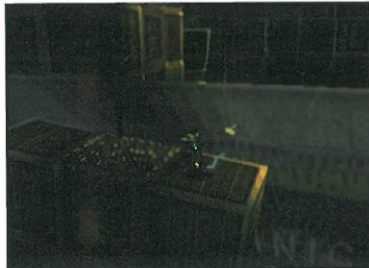


Salta por las cajas y por encima de la pared. Toma la pata del camión a la izquierda y tira luego a la derecha. Golpea/evita a los esbirros y ve a la izquierda por el callejón. Patea al pistolero en plan Bruce Lee y toma la pata y la luciérnaga. Vuelve a la calle y dobla la esquina (haciéndote con la vida extra). Patea al pistolero y escupe fuego a la cerradura para abrir las puertas.

Usa los neumáticos para botar de vuelta a la pared y rebota en el otro neumático para llegar al tejado. Esta vez salta al cable (pillando la pata) y ve en él al siguiente tejado. Rompe el respiradero para hacerte con otra pata y usa la ametralladora para disparar a la ventanas y a los gángster de detrás. Usa el cable cercano para llegar allí. Cárgate al esbirro y toma la luciérnaga para quemar el cuarto fajo. Trágate otra luciérnaga, rompe la ventana y efectúa una patada de karate para pasar el agujero y la otra ventana. Dale una paliza al gángster de la mesa de billar y quema el último paquete. Vuelve por las ventanas a base de patadas karatekas para hallar la salida.

OBJETIVO 2: DESTRUIR CINCO BARRILES DE CERVEZA

Sigue la ruta del objetivo 1 a través de las puertas cerradas con candado para matar a los esbirros y pistoleros. Junto a los cubos de basura de la derecha está el primer barril, así que golpéalo. Salta sobre los neumáticos para pasar el muro (como en el objetivo 1) y dar con el segundo barril. Sigue la ruta principal del



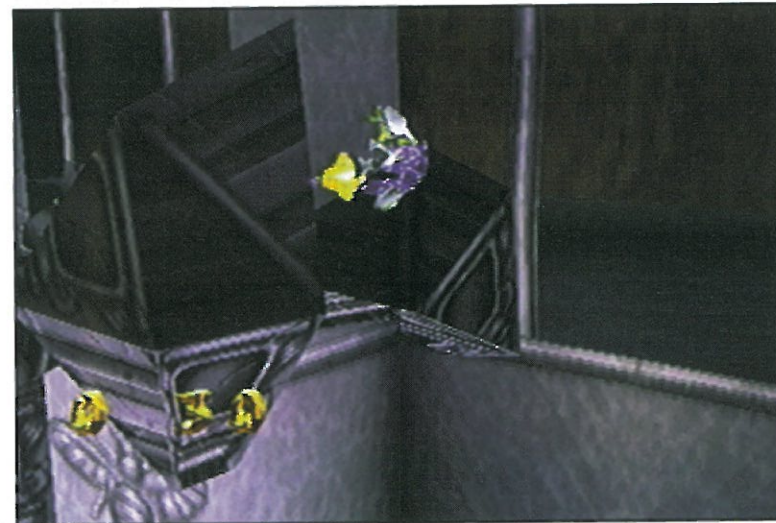
objetivo 1 hacia el tejado para disparar a los gángster y baja en el cable al siguiente tejado. Esta vez, salta al cable del rincón de más a la derecha (tomando la pata). Déjate caer en la pared y toma la moneda del arco.

Al otro lado de la pared hay dos barriles más (y dos pistoleros en los cubos de basura). Tras golpearlos a todos, tira a la izquierda y salta por medio del neumático al saliente estrecho de encima del canal. Pillate la mosca energética si hace falta y golpea el quinto barril que hay a la derecha. Regresa por la izquierda, salta de vuelta a las escaleras y súbelas. Puedes saltar por las cajas colgantes para recoger más patas; y salta mediante el cadáver que flota en el río al conducto de las aguas residuales en busca de la moneda.

Pillate la luciérnaga de la cajas y reviente el candado para abrir las puertas que llevan de vuelta al área anterior. Dirígete de nuevo al tejado de la ametralladora y tirate al área de las dos pilas de dinero para hallar la salida.

OBJETIVO 3: SALVAR A CUZ DE LA CHUSMA

Sigue la ruta del objetivo 2 hasta el cable largo. Encárgate de los pistoleros y pillate la luciérnaga. Salta mediante el neumático a la caja giratoria y salta luego con cuidado a la caja de la izquierda cuando esté cerca. Ve en ella al barco y salta a cubierta: golpea a la rata. Engulle la luciérnaga y escupe al candado de la caja para liberar a Cuz.



02

SUPERHÉROE SHOW

SUPERZÉROES

Requiere: 26 Remotos

En Funky Town, salta a los tejados y por el saliente estrecho y la caja colgante hacia la cabina de superhéroe. Úsala y deslízate por la izquierda al programa televisivo de superhéroes.

OBJETIVO 1: VENCER AL BOMBARDERO LOCO

Primero, ve por el saliente a por una vida extra. Vuelve por el saliente y tira por el siguiente. Trepa por la pared hasta arriba y usa la cabina de superhéroe. Golpea el depósito de agua para poder saltar desde él al próximo saliente. Ve por él, teniendo cuidado con las baldosas que ceden, y tirate a la caja de caudales: si aún tienes súper fuerza, golpéala para conseguir una pata.

Ve más allá del gato (parte del objetivo 2) y da un salto con la cola al balcón. Cruza de un brinco y golpea el detonador. Atiza a la araña y entra en la cabina de superhéroe a por súper fuerza. Úsala para aplastar la primera sección superior de columnas del edificio gris a la izquierda. Ahora viene lo chungo: debes asestar una patada de karate a las otras secciones de columnas superiores para pasar al siguiente tejado (donde el gato).

Si aún tienes súper fuerza (y si no vuelves a por más), salta bajo los toldos y golpea al hombre mono. Luego reptas por la ventana grande y golpea la gárgola; si te has quedado sin súper fuerza, vuelve a por un poco más (mediante la corriente ascendente y el muro pegajoso). Trepa por la ventana al siguiente tejado (el de Alfred y un punto de control).

Da un salto karateka hacia el siguiente saliente y zurra al mapache mutante. Tira p'alante y reptas por las ventanas iluminadas (golpeando al cangrejo) para llegar al





GEX: DEEP COVER GECHO

CUARTO REMOTO

Además de hacerte con los tres controles remotos a base de completar las misiones de cada nivel estándar, puedes ganarte un cuarto atrapando 100 moscas (de un tirón). Así, también puedes conseguir un mando a distancia extra en la mayoría de áreas de las Gex-cuevas.



siguiente saliente. Golpea al mapache, pillate la mosca energética y sigue otra serie de ventanas iluminadas (dándole al cangrejo) hacia el próximo saliente. Ten cuidado con el mapache al doblar al esquina hacia otro reguero de luz. Toma la desviación de la derecha y síguela (atizando al mapache) para obtener una vida extra. Vuelve al sendero luminoso y ve por la desviación que lleva al saliente. Ojo con las baldosas inestables mientras vas al siguiente sendero de luz. Síguelo, golpeando al cangrejo, en dirección a la izquierda y abajo para llegar al tejado.

Usa la corriente ascendente para llegar al siguiente tejado y pega al hombre mono amarillo. Toma el sendero de luz (en el lado del edificio) que sube y ve a la derecha a otro saliente. Ve más allá de Alfred y las baldosas inestables hacia el siguiente sendero luminoso. Síguelo hasta el saliente y ve más allá de las baldosas que se hunden para encontrar otro punto de control.

Salta al siguiente tejado para vencer a otro hombre mono, abriendo las puertas a la cabina de superhéroe para poder cambiarte a tu traje volador. Úsalo para planear al tejado que hay justo enfrente (sobre la corriente). Mientras esquivas las bombas del recluso, salta y planea al tejado estrecho, y luego al punto de control bajo el recluso. Déjate caer y tira para atrás a la cabina de superhéroe en busca de súper fuerza. Gírate y salta mediante los tejados bajos al muro de color azul brillante. Trepa por él y golpea el depósito de agua. (Si bajas trepando por el muro azul y vas por la derecha al muro rojo, hallarás una moneda).

Salta mediante el depósito de agua al siguiente tejado para ver al bombardero loco en el saliente de enfrente. Hazte a un lado para esquivar cada una de sus bombas y alinéate con él para golpearle. Tres impactos directos y será historia. (Ya que

estás ahí, da un salto con la cola desde el rincón para planear al sendero de luz en pos de la moneda.) Ahora sólo has de planear a la TV de salida (detrás del tejado estrecho y la corriente).

OBJETIVO 2: COGER A LOS TRES GATOS CALLEJEROS

Pan comido. Pillate la vida extra a la vuelta de la esquina izquierda, vuelve con Alfred y da un salto karateka al tejado del primer gato. Golpéalo, vuelve con un salto de karate y ve al saliente de la izquierda, atizando al mapache. Ahora sólo tienes que seguir la ruta principal del objetivo 1 para dar con los otros dos gatos (sí, has de volver a abrirte paso por esa columnas a base de patadas). Luego vuelve sin más al inicio y salta a la salida.

OBJETIVO 3: ENCONTRAR A LOS CINCO CONVICTOS HUIDOS

Sigue la ruta del objetivo 1 hasta llegar al traje volador. Planea hacia el convicto, como antes, pero esta vez salta y deslízate a su izquierda, hacia la corriente. Úsalo para subir al tejado y dale de tortas. Luego planea por la corriente ascendente hacia su colega. Vuelve a la corriente y salta dentro para deslizarte al saliente alto que tiene la moneda.

Planea ahora de vuelta al tejado estrecho y luego al de detrás. Gira a la derecha y deslízate hacia el siguiente reo para atizarle. Delante puedes ver una vida extra a la izquierda de las grandes ventanas, así que deslízate hacia allí. Ve a la izquierda por el saliente, golpeando al mapache, y planea hacia el muro pegajoso rojo. Toma la pata de la derecha, reptando por la izquierda al tejado y golpea al cuatro convicto.

Usa la cabina de superhéroe para cobrar fuerza, trepa de vuelta por el muro y hacia la derecha para llegar al tejado y golpea el depósito de agua. Úsalo para saltar al saliente donde está Alfred, da luego un salto con la cola y planea hacia el quinto recluso. Zúrrale y usa la cabina de superhéroe para conseguir fuerza. Sigue el saliente para encontrar la salida y deslízate hacia allí.

02 ESTACIÓN ESPACIAL REZ

RASTRILLADOR REZ

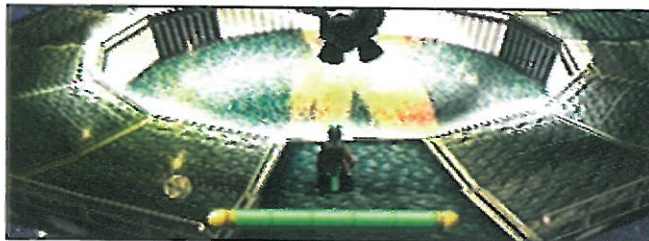
Requiere: 30 Remotos

En Funky Town, sal por la parte trasera de la ciudad hacia la rampa de lanzamiento del transbordador.

Desde el transbordador, salta con la cola y planea siguiendo los satélites hacia arriba y a la derecha hasta llegar a los grandes paneles solares de la estación espacial. Entra en la pequeña cúpula de la derecha, siguiendo la luz hasta la parte trasera para darle al interruptor.

Sal y ve por los paneles solares al eje de la estación. Salta, deslízate escaleras arriba y sube en ascensor a lo más alto. Tira a la izquierda y verás que la entrada aún está cerrada. Sigue a la izquierda evitando la llama giratoria y déjate caer junto al sendero de luces rojas. Tirate del ascensor en el fondo y salta y planea sobre los paneles solares para hallar otra cúpula. Evita la luz y acciona el interruptor como antes.

Vuelve al eje de la estación y sube en



el ascensor a lo más alto. Dirígete a la izquierda, esquivando otra llama, y déjate caer junto al sendero de luces verdes. Ve por los paneles solares y dale al interruptor de la cúpula para abrir la entrada en lo alto del eje. Vuelve ahí arriba y entra para ser llevado ante Rez.

Golpea enseguida la TV y trágate la mosca del lodo. Escupe a la diana de su pecho y pasa enseguida por el puente que se desploma mientras esquivas sus misiles. Salta para evitar los mamporros de Rez (o agáchate si echa un manotazo por lo alto). Calcula bien tus saltos para eludir los terremotos que causan sus puños al aporrear el suelo. Cuando reaparezcan los puentes, atraviesa por cualquiera de ellos y zámpace otra mosca del lodo. Repite todo el proceso para impactar cinco veces en la diana de Rez y vencerlo así.

▲ Rez no es un tipo tan duro: golpea su pecho con cinco moscas, y se morirá mucho. ¡Juego terminado, baby!

GAME OVER

Por fin Gex rescata a la adorable agente Xtra, quien obviamente le está muy agradecida (¿o quizá es que tiene la ropa en remojo?). Una vez que Gex ha perdido "por accidente" su conexión vía satélite con Alfred en el cuartel general, el lascivo lagarto proclama que es la "hora de la cola".



KROKID

KROSSFIRE

Hola, compañero. Hay 50 grados a la sombra y ahí fuera la guerra se recrudece. Para ayudarte a preservar la paz, aquí tienes una guía de éxito seguro para matar todo lo que veas.



TRUCOS

Al contrario que ciertos hospitales, te proporcionamos un menú variado. Para activarlo, empieza una partida con el bando de tu elección. Cuando dé comienzo la misión, aguanta L1+R1+R2+L2 y pulsa Start. Con esto harás aparecer el menú de pausa. Destaca y selecciona la opción de password. Cuando se muestre el password, presiona levemente ←, O, →, X. Vuelve al menú de pausa y debería haber un nuevo submenú de trucos disponible. Al acceder a él obtendrás dinero extra, invulnerabilidad, la opción de ver todo el mapa y la victoria instantánea.

EVOLVED

Éste es el nivel fácil. Las hordas mutantes de los Evolved (Mutantes) tienen muchas armas potentes a su disposición. Su elevada cifra ya debería asegurarte por sí sola la victoria.

1. THE SPIDERS LAIR

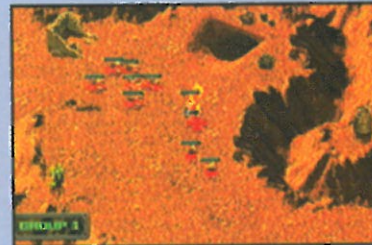
Una misión mu' mala para empezar. Al mando de un pelotón de Dire Wolves (Lobos Horrendos), debes atraer a los Survivors (Supervivientes) hacia una emboscada. Antes que nada, lleva a tus Lobos al Sur para hallar el campamento. Asegúrate de haberlo visto todo para tener todos los Cañones en funcionamiento.



Lleva a los Lobos a la parte inferior del mapa y dirígete al Oeste. Cuando encuentres tropas de Survivors o blindados retírate al campamento. Los Cañones harán el resto.

No te precipites al moverte por el mapa. De los agujeros en el suelo saldrán Survivors, muchos de los cuales empuñan un lanzallamas. Avanza palmo a palmo hacia el lado Oeste, retrándote al menor indicio de problemas.

A mitad de camino en dirección Oeste hay un conjunto de Lobos de refuerzo. Añádelos a tu grupo mediante el botón de selección. Vuelve por el centro del mapa a tu campamento. Ve al rincón del Nordeste y atrae a los tios de los Flame-thrower (Lanzallamas) para que salgan de su agujero; ¡no te quedes por ahí a menos que te vaya la marcha! Tras encargarte de ellos, tira al Oeste sin separarte de la parte superior del mapa. Allí descubrirás a más Dire Wolves. Únete a ellos y avanza al rincón del Noroeste. Allí te espera el último grupo de humanos. Están equipados con Dirt Bikes (Motos de Todoterreno), así que deberás reaccionar con rapidez para que no te inmovilicen. A la que los lleves al campamento, los Cañones terminarán por tí la misión.



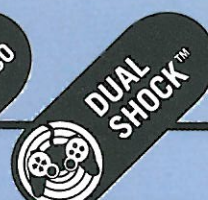
2. THE GUNS OF NAVAHO

Divide tus tropas en infantería y vehículos. Usa la infantería para reconocer el terreno del Nordeste. Cuando lleguen al rincón, llévalos al Oeste hasta que avisten un par de torretas. Desplaza a los vehículos y a los Martyrs (Mártires) a esa posición. Envía un Mártir a que ataque cada torreta. La torreta pequeña quedará destruida al instante; para acabar con la mayor harán falta cañonazos.

Enfila el camino del Sur para llegar a la isla central. Ataca a la torreta ligera que hay allí con otro Mártir. Ve al Norte y regresa al punto inicial. Ve al Oeste desde allí. Luego manda un Mártir por el primer camino al Norte. Haz que tire a la izquierda al llegar arriba del todo y que elimine la torreta armada.

Envía a la fuerza principal al Oeste. Destruye todas las unidades enemigas del rincón Sudoeste del mapa. Ten cuidado con los Ball Drones (Droides Esféricos), ya que tienen la desagradable costumbre de cargarse a tu infantería. Cuando hayas acabado con ellos, continúa hacia el Norte.

Usa un par de Martyrs para reducir las torretas a chatarra. Avanza al rincón del Noroeste, superando a todos los



KHND: KROSSFIRE

guardias del camino. Liquidalos a todos y vuelve a la parte Sur del mapa. En el centro del borde Sur del mapa hay una rampa que lleva a las marismas. Usa tus vehículos para eliminar los tanques que protegen los yacimientos petrolíferos y alzáte así con la victoria.

3. THE RABBIT WARREN

En esta misión la infantería juega un papel decisivo. Repártelos en un grupo y envíalos por el túnel al Sur. Espera a que se hayan alejado los APC (Transportes Blindados) y lleva a la infantería por la cadena al Este. Mata a los guardas de la cresta. Ve al Sur y sitúa las tropas por encima del valle. Despliega una lluvia de fuego sobre los humanos de debajo y vuelve a los vehículos.

Marcha al Este y lleva los vehículos por el valle del Norte. Vence al Barrage Craft (Barco Artillero) y quédate junto al río. Acaba con el segundo Barrage Craft que aparece y haz que tu infantería suba la colina de la derecha. Limpia el lugar de humanos y destruye las Motos del valle del Este.

Desplaza tu fuerza al centro del mapa y baja por el barranco del Sur. Lleva a tu infantería a la izquierda y envíalos por el túnel. Úsalos para matar a los humanos del precipicio del Sudoeste. Desde este lugar estratégico pueden atacar a las Motos de debajo. Mientras están en ello, selecciona los vehículos y envíalos por el barranco del Oeste. Destruye el tanque y devuélvelos a su posición inicial. Llévalos al rincón Nordeste del mapa a que recojan unos cuantos refuerzos de los Death Hippos (Hipopótamos de la Muerte).

Traslada la infantería adonde destruyes el tanque. Llévalos por el agujero para que pasen el río. Ponlos en lo alto de la cordillera que hay sobre los emplazamientos de Cañones. Usa los Homing Bazookoids (Bazookas Rastreadores) para bombardear los Cañones /Ametralladoras desde lejos. Cuando los hayas eliminado ambos, lleva los vehículos al Oeste siguiendo el borde Norte del mapa. Mata a todos los humanos del rincón Noroeste y vuela la prisión para liberar a los Techs (Técnicos). Envíalos a la lanzadera para ganar la misión.

4. THE SEVEN SAMURAI

Para completar esta misión debes defender el pueblo y destruir al enemigo. Si una sola de las cabañas del pueblo queda destrozada, la misión será un fracaso. Reúne a la infantería y dirígela al Norte. Marcha al Oeste y destruye la prisión para conseguir algunos refuerzos. Si ahora o durante la misión oyes un aviso de que se acerca un grupo de ataque, deja lo que estés haciendo y vuelve a las cuatro cabañas.



Cuando hayas destruido la prisión, ve al rincón Nordeste del mapa y cruza el río. Vuela la fábrica de allí para impedir la creación de refuerzos enemigos. Ya sólo queda un edificio enemigo en pie. Dirígete al rincón Sudeste del mapa. Hazle un rasguño al Tanque Anaconda de guardia y tira abajo el centro de investigación para completar la misión.

5. THE BIRDS

En esta misión las pasarás canutas. La base de los Evolved sufrirá el ataque de bombarderos y tanques enemigos a cada minuto. Antes que nada, crea cuatro Techs para que reparen las torretas que resulten dañadas por tales incursiones. Luego deberás producir tres escuadrones para esta misión, consistentes sobre todo en Crinoids (Crinoides) y Escorpiones fuertemente armados, así como algunos Rioters (Alborotadores).

Usa el primer escuadrón para proteger las torretas de misiles de ataques por tierra. Junto a la base, en el rincón Noroeste, saldrán con frecuencia blindados de transporte y tropas con cohetes en masa. El segundo escuadrón debería labrarse un camino por el centro del mapa para llegar al extremo Norte. Elimina las torretas del camino usando una potencia de fuego concentrada.



EVOLVED

The Guns Of Navaho
HHGGG4
The Spiders Lair
HUGGGI
The Seven Samurai
HDGGGS
The Rabbit Warren
HLGGGZ
The Birds
IGGGH2
I'll Be Your Friend
IVGGU2
Supply Run
IAGGGZ
Napalm Sunday
IGGGH2
The Wall Of Death
ILGHLZ
Daim It Janet
JUGFLZ
Take The Tower
JGGGLZ
Aerial Supremacy
JCH6LZ
Operation Donut
JKU8LZ
End 2 Robots
KVG8LZ
End 2 Symmetries
K8LLZ

SURVIVOR

The Great Escape
DTGG5B
Hide And Seek
OUSGGI
Let's Get Technical
DBGGGS
Kamikaze Squad
DJGG5Z
Phoenix River
E8GGGZ
Impending Annihilation
ETGGU2
Charlie Don't Surf
E8GGH2
Convoy
FNSGJZ
This Ain't Avilon
EJSHJZ
Robots Must Die!
F8SUJZ
Heavy Weapons Operation
FISGJZ
First To The Middle
F3SLJZ
Con Air/ Special Delivery
FVGLJZ
Strike Three
GSULJZ
Death To The Freaks
G1HLJZ

SERIES 9

Driving Miss Daisy
L41Q14
Gopher Hunt
L1Q1Q1
Divide And Conquer
LQ1Q1G
Checkpoint Charlie
LZ1Q1Z
Highway To Hell
M11G4Z
Bridges Of Mad Son County
MB1Q1Z
Ring A Rouie
MP1GGZ
Grapes Of Wrath
M91GZZ
The Glue Lagoon
MZ1HZZ
Mutants Off-Line
M41UZZ
Walls Of Jerry Co
NN1GZZ
Islands In The Stream
NF1LZZ
River Runs Through It
N94LZZ
Ground To Air
O1LLZZ
Survivors Go Home
OUQLZZ



LIBRO DE RUTA



CONSEJO

Transportar tropas por aire es una táctica extremadamente útil. Utiliza transportes aéreos para sobrepasar molestas defensas y llevar a tus hombres directamente a la acción.



CONSEJO

Las unidades incendiarias hacen el doble de daño a torretas y edificios. Utilízalas en grupos para atravesar rápidamente problemáticas defensas.

Cuando este grupo llegue al extremo Norte, dispara al bombardero cuando toque tierra. Con ello evitarás que bombardee a tu tercer grupo, al cual deberías enviar por el camino exterior que hay en el borde del Oeste del mapa.

Desplaza al tercer grupo poco a poco y usa Dire Wolves para detectar la presencia de torretas. Elimínalas una a una para alcanzar la base del rincón Noroeste. Sal por piernas de ahí y deambula por el mapa, cargándote los restantes edificios humanos para ganar.

7. SUPPLY RUN

Separa a tus unidades de infantería y envíalas por el puente de la parte superior que hay al Este. Haz que se carguen el generador de potencia y la torre de perforación de la base de los Survivors. Dale también un buen repaso a los molinos de viento. Lleva a la infantería de vuelta a la fuerza principal.

Envía tus vehículos al rincón Noroeste: en teoría no tendrán problemas para acabar con cualquier resistencia que encuentren. Haz que los Bull Ant Tankers (Camiones Cisterna

Hormigón) y la infantería los sigan a distancia. Envía los vehículos al Sur y descubrirán un bombardero. Éste deja su carga en tres pasadas. Mueve los vehículos de forma errática para no recibir impactos. Cuando el bombardero aterrice, revientalo. Lleva a tu fuerza al rincón del Sudoeste. Luego envía tus vehículos



▲ Protege tus tanques de combustible, si no quieres quedarte sin suministros.

al Este para encontrar otro bombardero. Encárgate de él de la misma forma que con el anterior. Lleva toda tu fuerza al rincón del Sudeste y únete al campamento de Evolved que hay allí.

Potencia el centro de investigación al máximo. Luego desarrolla el generador de potencia y el recinto de bestias. Produce montones de Hipopótamos y War Mastodons de Guerra. Envíalos al centro del borde Sur del mapa. Cruza el puente y entra en la base de los Survivors. Vacía, ¿verdad? Eso es porque les quitaste el suministro de petróleo en los primeros compases de la partida, ¡ja, ja! Arrasa la base y envía tus vehículos pesados a destruir las torretas que quedan en pie.

8. NAPALM SUNDAY

Potencia tu centro de investigación y luego los generadores de potencia: con ello incrementarás la pasta que llega a tus arcas. Lleva las unidades de infantería con las que empiezas al borde Norte del mapa

y desplázalas al Este. Ataca las torres de perforación y los generadores de potencia. Pon tus propias torres de perforación en los terrenos con yacimientos libres. Deja tu escuadrón para que proteja las torres de ataques aéreos. Produce dos escuadrones de vuelta en la base. Crea enseguida un equipo de Berzerkers (Descontrolados) y Rioters para repeler a la infantería enemiga que ataca de forma periódica. Expande el campo de entrenamiento a su potencial máximo y produce un montón de Bazookas Rastreadores. Envía este escuadrón a proteger tus torres de perforación.

Desplaza al Sur el escuadrón que protegía las torres. Pasa el avión estrellado hasta llegar al rincón del Sudeste. Destruye la prisión para liberar a más Bazookas. Deja que se incorporen al



▲ Las torretas de perforación son objetivos prioritarios. Derribalos para dejar sin pasta al enemigo.

escuadrón. Llévalos por el Oeste a un agujero. Cruza el túnel y rescata a más Bazookas de una segunda prisión situada al Sudoeste.

Retira este equipo a las ruinas, al Sudoeste del avión accidentado. Mándalos por el túnel de las ruinas y ataca el cuartel. Crea algunos Martyrs y úsalos para destruir las torretas que protegen la base. Luego acaba con el resto de edificios.

8. I'LL BE YOUR BEST FRIEND



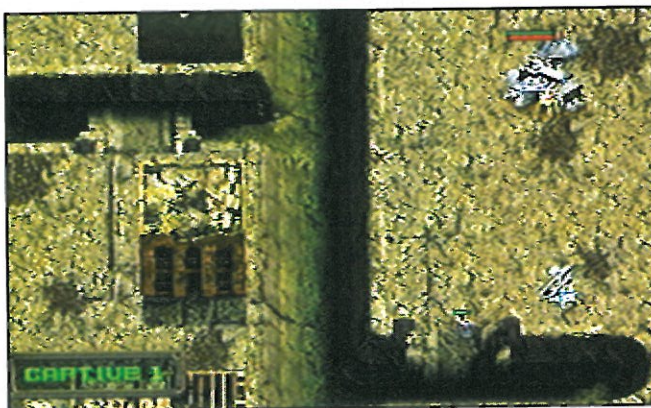
En esta misión la palabra clave es supervivencia. Si derriban algún edificio de los Evolved se acabó la partida. Primero de todo, desplaza tus dos construcciones móviles al Oeste del mapa. Ponlas junto a cualquiera de las parcelas de petróleo y edifica un generador de potencia para que empiece a entrar el dinero. Construye luego un centro de investigación y aumenta al máximo la capacidad del generador de potencia. Construye un cuartel y potencia

cialo para conseguir Rioters. Construye y potencia unas salas enormes Recintos para bestias (Beast Halls) para conseguir War Mastodons (Mastodontes de Guerra).

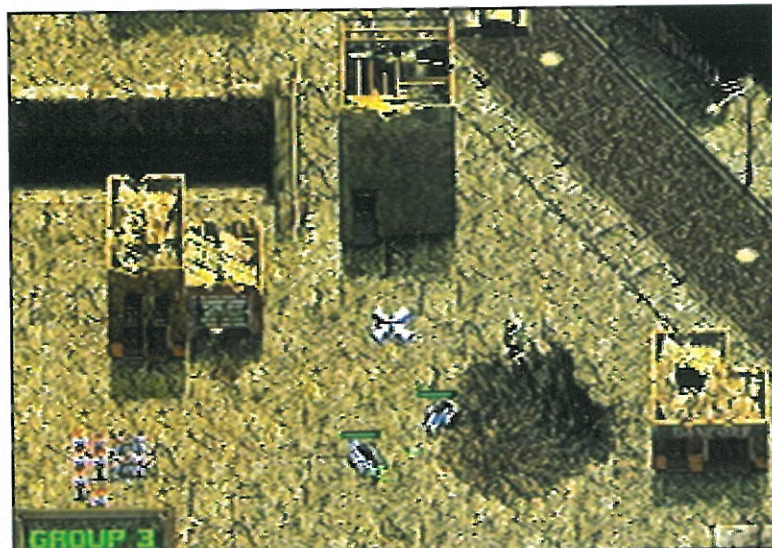
No te preocupes aún por la base de los Evolved: son más que capaces de cuidar de sí mismos. Si de verdad están en apuros, pon algunos Escorpiones o Crinoids cerca de la entrada de la base.

Las tropas de los Evolved de la base independiente atacarán las torretas armadas que rodean el campo de los Survivors. Cuando tengas al menos tres War Mastodons, únete a ellos en el asalto. Destruye las dos torretas que llevan a la base. Ignora los otros Cañones y ataca la torre de perforación. Mata a los Techs que tratan de repararla. Concentra toda tu potencia de fuego en el edificio. Ve transportando unidades al combate: no pierdas tu posición en la base o los Survivors reconstruirán enseguida lo que destruyes.

Tras cortar su suministro de recursos, los Survivors serán presa fácil. Reduce a escombros el resto de su base al Norte. Luego envía a tus restantes unidades al Sur a destruir el último grupo de torretas. Asegúrate de entablar combate con prontitud. Si te tiras demasiado tiempo en esta misión, vendrán refuerzos blindados a atacar a los Evolved.



▲ El centro de desarrollo debe ser mejorado para tener acceso a las armas de alta tecnología.



▲ Cráteres y los edificios son una excelente protección para tus unidades. Utilízalas para emboscar a las patrullas enemigas y para asaltar bases.



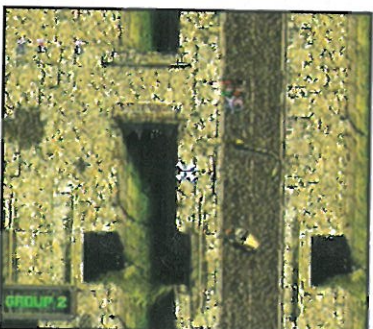


▲ Las aguas poco profundas pueden ser vadeadas por infantería ligera y vehículos.

9. THE WALL OF DEATH

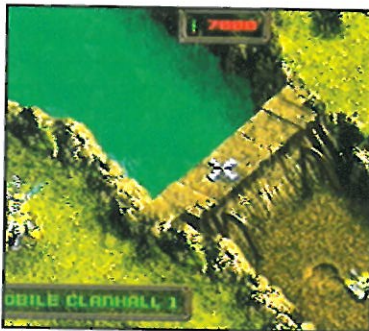
Lleva a la infantería y al Técnico al Sur pasando por los terrenos petrolíferos. Ve tirando hasta encontrar un lugar por el que vadear el río. Ve por el Oeste a la base de los Evolved del centro del mapa. Sigue al Oeste hasta dar con un sendero. Siguelo en dirección Sur y ataca la torreta. Ignora un momento el centro de investigación y envía la infantería a atacar la torreta que tiene al Norte. Una vez destruida, haz que tu infantería ataque la torre de perforación y el generador de potencia de los Survivors. Si vas lo bastante rápido, la CPU no habrá creado suficientes unidades para derrotar a tu infantería y podrás cortar su suministro de petróleo.

Envía el Técnico a la instalación. En el rincón superior derecho aparecerán refuerzos. Lleva a los Hipopótamos y a los Mega Beetles (Mega Escarabajos) por el borde Norte del mapa, cargándose las torretas mientras avanzan. Conducelos a la base de los Survivors y destruye todas sus construcciones (la base está justo al Norte de las torres de perforación). Hecho esto, destruye sin más las pocas torretas restantes y el centro de investigación para ganar.



10 DAM IT, JANET

El suministro de petróleo de cerca de la base de los Evolved sufrirá un ataque en breve. Crea un escuadrón de Escorpiones y Berzerkers para defender la torre de perforación. No te molestes en potenciar ninguna de tus construcciones, aparte del recinto del clan. Deberás potenciarlo para producir gusanos de defensa. Coloca un gusano al Norte de la base. Forma un amplio escuadrón de Escorpiones y Berzerkers. Envíalos al rincón del Noroeste y despeja el área de máquinas. Desplaza el recinto del clan



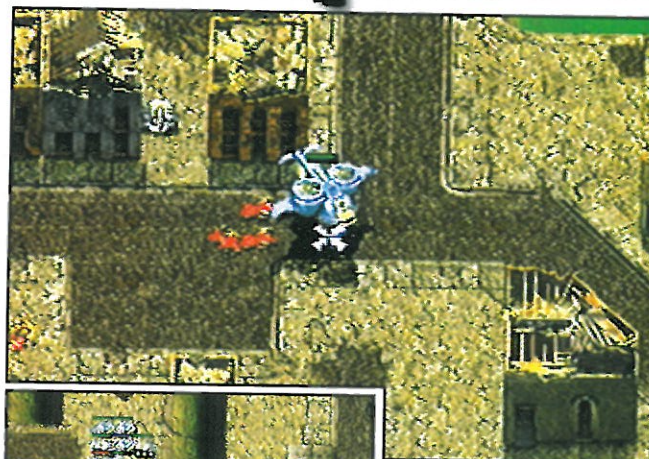
▲ Los puentes pueden ser eliminados para regular las oleadas de tropas enemigas.

móvil y la torre de perforación al rincón. Pon la base justo sobre el precipicio y explota los yacimientos petrolíferos de los alrededores.

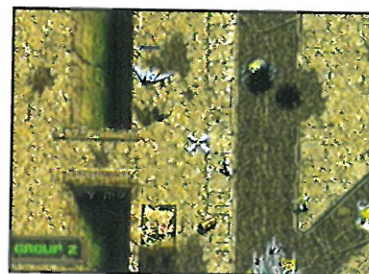
Véndelo todo en la antigua base, salvo las defensas y el recinto del clan. Crea algunos gusanos alrededor de tu nueva base. Hecho esto, vende el resto de la vieja base y construye un generador de potencia. Cuando empiece a entrar el dinero, levanta las instalaciones habituales y desarrolla al máximo el cuartel. Produce una buena división de lucha compuesta por Rioters y Berzerkers. Respáldalos con algunos Hipopótamos y Crinoids.

Envía esta fuerza al Sudeste de la base, bajo tu posición. Haz que destruyan las torretas que custodian el dique. Sustituye las pérdidas de esta fuerza y pasa por el dique. Haz polvo todos los generadores y torres antes de que se presenten las tropas enemigas. Si el enemigo logra vencer a esta fuerza, sólo has de reconstruirla en mayor grado y persistir en tu ataque. No te preocupes por los refuerzos de los Series 9 (Serie 9): tus gusanos darán buena cuenta de ellos.

Una vez borradas las torres petrolíferas al otro lado del dique, ataca la base que hay al Sur de tu posición. Las unidades enemigas estarán apiñadas, así que asegúrate de incluir un mogollón de Rioters. Cuando hayas aplastado esta base, lleva a tus unidades a las ruinas de tu base original. Envíalas por el borde del Este del mapa y destruye la torreta. Luego a por el resto de la base.



▲ Los transportes aéreos permiten a tus unidades cruzar terrenos escarpados.



▲ Los vehículos acorazados necesitan puentes para cruzar el agua.

11. TAKE THE TOWER

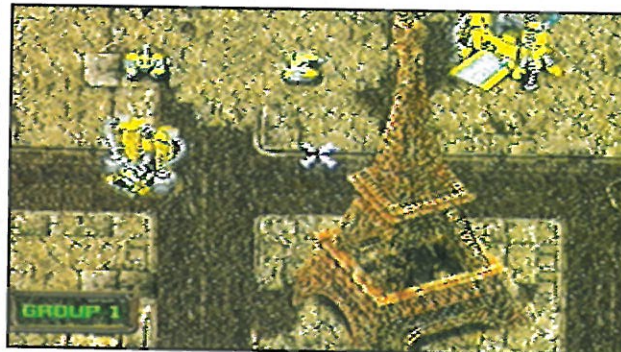
La torre sagrada se encuentra en una isla en medio del mapa. Para capturarla, debes destruir todos los edificios y las unidades de los Series 9.

Divide tu fuerza inicial en infantería y vehículos. Usa los vehículos para arrollar a los robots que hay al Norte y abrete camino al rincón del Noroeste. Levanta una base y crea dos gusanos a cada entrada. Luego produce un cuartel y prepara a unos diez Rioters. Envíalos al Este para que incendien la fábrica de micronautas allí emplazada.

Empieza a crear una fuerza de unidades anfibias. Los Hipopótamos de la muerte van bien para combatir a los blindados, mientras que los Crinoids constituyen una excelente defensa para la infantería. Forma un escuadrón compuesto de diez de cada uno de estos vehículos. Trasládalos al rincón Sudoeste. Luego, por el Este, al rincón del Sudeste. Llévalos al Norte desde allí para que se reúnan con un grupo de Hipopótamos. Ya puedes empezar tu asalto.

Desplaza a tu fuerza combinada a la entrada Sur de la isla central. Destruye el Cañón Antiaéreo. Llena unos cuantos transportes de tropas y déjalos en la rampa que hay cerca de donde estaba el susodicho Cañón. Suelta las tropas sobre las torretas fortificadas para inutilizarlas. Aplasta las torres perforadoras que rodean la torre y procede a asolar la base.

Durante este conflicto no cesarán de entrar refuerzos por la mitad inferior del mapa. Los gusanos de la entrada Sur de tu base se ocuparán de la mayoría de ellos. Usa un escuadrón de Crinoids para liquidar a los que acechen al fondo del mapa.



▲ KKND te permite incluso darte un garbeo por Francia.



CONSEJO

Al contrario que en muchos otros juegos tipo C&C, las tropas en *KKND* son muy efectivas cuando se sitúan correctamente. Grenadiers y Rioters causan un daño considerable a grupos de vehículos. Asegúrate de utilizarlos cuando te enfrentes a una fuerza superior.



CONSEJO

Ve con cuidado. Lo mejor es dejar que la CPU agote sus recursos atacándote, y después contraataca. Deja que tus torretas se hagan cargo de sus efectivos.

▼ Utiliza montones de tropas para destruir las torretas. Es la única manera de destruirlas con éxito.



12. AERIAL SUPREMACY

Tras crear las defensas adecuadas, amplía tu campamento para poder producir AA Guns (Cañones Antiaéreos). Divide tu infantería por igual en dos escuadrones. Desplaza el primero por el mapa en el sentido contrario a las agujas del reloj, siguiendo los bordes. Activa la Wasp (Avispa) allí oculta.

Selecciona el segundo escuadrón y llévalo al Norte con cuidado. Al menor atisbo de patrullas enemigas, retíralo y prepara una emboscada. Sigue el sendero que pasa cerca de los edificios que hay más adelante. Usa las ruinas para ocultar tus movimientos a cualquier posible partida de búsqueda.

Acaba con los Cañones Antiaéreos que te encuentres y vuela el puente para prevenir incursiones enemigas. Tira hacia las torres de perforación del adversario y sacúdeles el polvo. Selecciona el primer escuadrón y ve moviéndote por el mapa en el sentido contrario al reloj. Enseguida descubrirás las últimas torres de perforación de los Series 9. Demuélelas impunemente.

13. OPERATION DONUT

Acaba con los robots Michelangelo al Este de tu posición. Arrímate al borde Norte del mapa para evitar cualquier contacto con las torretas. Tira al rincón Nordeste para llegar a un recinto de clan móvil. Mata a los Centinelas del Sur. Luego envía al Mártir por el camino a destruir a los Michelangelos que allí aguardan. Sigue al rincón Sudeste y construye ahí tu base. Usa el yacimiento petrolífero del Oeste para proveerte de dinero.

Despliega dos gusanos para proteger ambos lados de tu base. En cuanto puedas, envía una fuerza de ataque a derribar el puente del rincón Sudoeste. Con esto evitarás que los Series 9 desplacen andróides y blindados pesados al frente.

Cuando tengas una fuerza de ataque respetable (unas 30 unidades, la mitad de las cuales deberían ser blindadas), trasládala al Norte de tu base. Haz que tus unidades pasen el vado y arremetan contra la torre de perforación al otro lado del río. Vuela las torretas que hay al Sur. Hostiga al enemigo hacia el Oeste y clausura las restantes torres de perforación de la parte inferior de la base. Una vez conseguido esto, abre un agujero en el centro de la base y envíalo todo a hacer puñetas.

14. END 2 ROBOTS

La infantería es la estrella en este mapa limitado y traicionero. Tras levantar una torre de perforación al Sur de tu base y un par de torretas para protegerla, ponte a producir una burrada de tropas. Cuando tengas unas 20, envíalos al Este por la parte superior del mapa. Llévalos por el lecho vacío del río hacia el precipicio del Este. Suprime la torreta al otro lado del bosque y suelta una lluvia de muerte sobre las torretas de debajo. Encárgate de la segunda torreta fortificada y el Cañón Antiaéreo. Vadea el río del Sudeste. Elimina el segundo Cañón Antiaéreo y desmantela la torre de perforación. No olvides volar el puente para evitar la llegada de refuerzos enemigos.

Crea una nueva fuerza de infantería. Mándala al lado Oeste del mapa. Cárgate la torreta fortificada y arrolla a los dos Droides de guardia con hombres. Hazte fuerte y desarrolla algo de apoyo blindado. Envía los blindados contra los hombres. Luego ataca las torretas al Sur del mapa. Rechaza al enemigo con la infantería y usa Martyrs y blindados para reducir la base a escombros.

Refuerza a este grupo y manda dos Martyrs a destruir las torretas que custodian la entrada de la base al Norte. Entra en la base y ataca la torre de perforación a la derecha. Tras eliminarla, lleva todas las unidades a lo alto de la base y destruye su último suministro de petróleo.

15. END 2 SYMMETRICS

Envía tu fuerza combinada por la carretera de la izquierda. Dirígete al Norte en el cruce y destruye la torreta. Ve con cuidado al Norte de la torreta de forma que tus fuerzas no queden dentro del alcance de los Cañones allí apostados y llévalas a la derecha. Cuando llegues a



un puente, ve al Norte. Encamínate al rincón Noroeste del mapa para descubrir los restos de una base. Despliega tu recinto de clan y coloca gusanos en el puente del Sur. Pon más gusanos a la derecha de tu base.

Rechaza a todos los contendientes y levanta un ejército de soldados y Mega Beetles. Ataca primero la base de los Survivors que hay en el rincón Nordeste. Usa los Mega Beetles para aplastar las torretas que protegen la base. Defiéndelos con vehículos ligeros e infantería mientras están por esta labor. Aleja a los Survivors de su torre perforadora y échala a tierra. Asola el resto de la base.

La segunda base de los Survivors es algo más complicada de conquistar. El estrecho puente que tiene al Norte descarta un ataque frontal. Debes volver a hacer venir tus fuerzas por la ruta que tomaste para regresar a la base de los Evolved. Acumula tus fuerzas en el borde Sur del mapa. Asegúrate de tener unos cuantos Martyrs en la fuerza de asalto para proporcionar un par de sorpresas desagradables. Empieza a atacar con la infantería las torretas que hay cerca de la base principal. Cuando el enemigo responda a esta diversión, ataca la torre de perforación al Sudoeste. Vuélala por los aires y tendrás el camino despejado en el resto de la base de los Survivors.



SURVIVOR

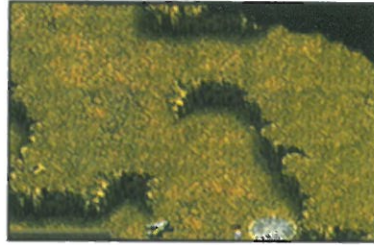
La selección de esta tribu conlleva el nivel normal de dificultad. Recién salidos de sus refugios nucleares, los Survivors no están bien equipados ni organizados.

1. THE GREAT ESCAPE

Desplaza al explorador al Este pasando por el primer puente. Aguarda a que el centinela cambie de dirección y déjalo atrás con un esprint. Cruza el segundo puente y sigue en dirección Oeste. Pégate al lado Norte del mapa para evitar las torretas de gusanos al Sur. Una vez pasado el tercer puente, baja por la rampa al sumidero de tormentas. Sigue el sumidero al Oeste. Ve por el Norte a la base y entra en ella poniendo encima el icono de la llave del explorador.

Ahora llegarán refuerzos por el rincón del Sudoeste. Divídelos en infantería y vehículos. Haz avanzar el escuadrón de infantería y que los blindados cierren la marcha. Ve por el Nordeste al puente y mata al primer Bazooka rastreador que hay al Norte. Lleva tus blindados al Este por el puente y pela a los Centinelas de allí. Desplaza la infantería al Sur y dirígete a tu base. Dale para el pelo al Bazooka rastreador allí presente. Llévalos por la carretera del Este y luego líquida a otros dos Evolved antes de llegar al borde del mapa. Mándalos ahora al Norte, a través del puente, para suprimir a otra de esas monstruosidades.

Envía tus blindados al Este a destruir los dos últimos Bazookas rastreadores. Mata a los dos Rioters del puente para reunirte con tu infantería. Con dichos Bazookas fuera de circulación, llegará volando un Airlifter (Aerotransporte). Trasládalo a tu posición actual para que



no lo destruyan los Dire Wolves. Cárgalo con los restos de tu fuerza y vuela hacia la base del Nordeste.

3. LET'S GET TECHNICAL

Traslada a tu grupo de Techs al Este siguiendo el borde inferior del mapa. Enseguida tendrás tras de ti un grupo de veloces Series 9, así que es imprescindible que llegues al primer búnker. Una vez allí, se activará un Sentinel Droid (Droide Centinela). Esta máquina dará buena cuenta de tus perseguidores.

Lleva al Sentinel Droid al Este y haz que los Techs vayan detrás. Llégate al borde Este del mapa. Allí encontrarás algunas bolas de los Series 9. Acaba con ellas y envía un Técnico al búnker a por un Railgun Tank (Ametralladora Pesada). Usa la Railgun Tank para destruir las torretas de la derecha. Lleva el grupo al Oeste y enfila el primer camino. Sigue hacia el Oeste y hazte con el tercer búnker para obtener otro Droide Centinela.

Ve al foso de lava y dirígete al rincón del Noroeste. Abre el búnker para conseguir otro Railgun Tank. Ve al Norte y usa las Ametralladoras Pesadas para eliminar todas las torretas de tu camino. Al llegar a lo alto del mapa, dirígete al Este y asola la base de los Series 9.

4. KAMIKAZE SQUAD

Reúne los kamikazes y llévalos al puente del Este. Espera a que el descontrolado que vigila el puente se haya alejado y envía entonces un par de kamikazes a

5. PHOENIX RIVER

Esta misión es más dura que un montón de perros de la pradera. Potencia el taller de máquinas para que pueda producir Buggies Flotantes. Construye unos cuatro ATVs (Vehículos Todo Terreno) y una docena de tropas para proteger la base. Ponlos justo delante de ella para evitar que accedan los Series 9. Una vez que tengas una fuerza considerable para defender la base, desarrolla ambos generadores de potencia. Ello incrementará la producción de petróleo.

Ignora el informe que recomienda usar los Buggies para ir río arriba. En vez de eso, forma una fuerza de unos 20 Machine Gunners (Ametralladores) y Grenadiers (Granaderos). Envía este grupo a través del bosque junto al río y destruye las torretas de allí. Refuerza al grupo y ataca la segunda serie de torretas al Norte. Una vez suprimidas, aumenta el tamaño de este grupo a unos 40 hombres. Ve al Oeste por el borde Norte del mapa y ataca la torre de perforación. Necesitarás un montón de tropas para acabar con ella con rapidez, a fin de que los Series 9 no puedan repararla.

Eliminada ya la torre de perforación, produce 40 tropas más. Mientras, usa el resto de tu fuerza de ataque inicial para arrasar la base de los Series 9, dejando solo las torretas fortificadas que hay al Sur. Lleva a tu nuevo escuadrón por el bosque y a lo largo del borde Norte del mapa para revitalizar la fuerza de ataque inicial.

Ataca y destruye las dos torretas fortificadas de encima del precipicio que hay al Sur de la base. Desplaza ahora a tus blindados para eliminar la última torreta fortificada al Oeste. Por último, construye diez Buggies flotantes y envíalos a desmantelar las dos torres restantes del lado Este del río.

destruir uno de los gusanos que custodian la base. Aguarda a que el descontrolado se vuelva a alejar y destruye otra torreta. Cuando hayas destruido las tres más bajas, llegarán refuerzos por el lado Norte del mapa.

Selecciona los refuerzos y llévalos al rincón del Noroeste. Deberás trasladarlos con rapidez a la base de los Evolved en el centro del mapa. De lo contrario, el enemigo tendrá tiempo de formar un ejército de defensores. Bájalos desde el rincón Noroeste al Sudoeste. Procura eliminar el Mega Escarabajo que protege el área o te causará problemas cuando ataques la base.

Ve al Este pasando por el puente que contiene a los kamikazes. Crúzalo y dirígete a la base de los Evolved. Suprime a los defensores con los tanques y echa al suelo el generador de potencia para que no se pueda entrenar a ninguno más. Hecho esto, ataca y destruye el recinto del clan de los Evolved para ganar la misión.

6. IMPENDING ANNIHILATION

Con tu dinero inicial, produce una buena unidad defensiva que proteja tu base (un surtido de diez blindados e infantería da buen resultado). Edifica un centro de investigación y expande el cuartel y el taller de máquinas al máximo nivel Técnico. Ello permitirá que los Burners



CONSEJO

Cuanto más seamos, más nos divertiremos. Agrupando tus tropas puedes derrotar fácilmente las fuerzas de la CPU, ya que siempre atacan en grupos reducidos.



CONSEJO

Los Bombers tienen el desagradable hábito de destruir tus fuerzas mientras atacan. Si debido a esto tus hombres se mueren mucho, espera a que disparen las bombas, y entonces mueve a tus efectivos rápidamente fuera de su trayectoria.



CONSEJO

Sólo la infantería puede moverse a través de los árboles. Inspecciona todos y cada uno de los pasos que encuentres en el mapa en busca de posibles claros por los que tus hombres puedan pasar sigilosamente.

2. HIDE AND SEEK

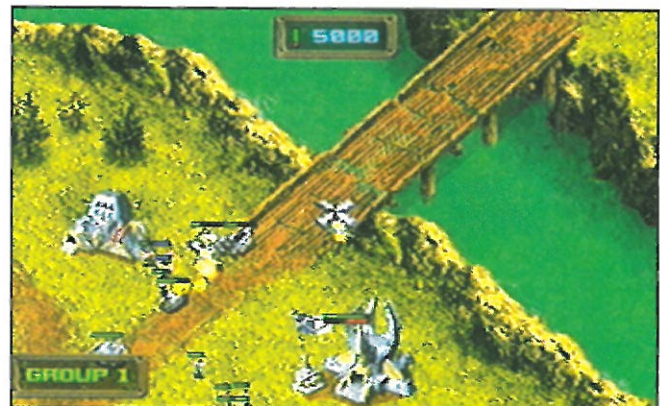


Divide tus fuerzas en tres grupos: infantería, Motos y todo lo demás. Usa las Motos para reconocer el terreno que tienes delante. Cuando avistes al enemigo, retíralas a tu fuerza principal y atrae a los Series 9 a una emboscada. Usa este método para eliminar la presencia de máquinas en el sector Oeste del mapa. Hecho esto, tira al Norte y envía tu infantería bajo el puente. Llévalos al Norte y aniquila las máquinas de guardia. Cuando lleguen a lo alto del mapa, aparecerán los Techs.

Lleva los Techs y la infantería adonde está tu fuerza principal. Ten cuidado con la torreta de la izquierda. Como el túnel que hay al Este está cortado, deberás llevar a tus chicos por la ciudad. Si no te quedan Motos, usa los Buggies Aerodeslizantes para explorar. Ve al Este y enfila el primer puente al Norte. Sigue el borde del Norte del mapa en dirección Este hasta alcanzar un puente. Al otro lado hay dos tanques, así que asegúrate de tener delante a los blindados.

Lo siguiente es chungullo, ya que hay una torreta fortificada apuntando al camino que conduce al búnker de los Techs. Se pueden emplear dos métodos para evitarla. Puedes hacer que todos tus chicos la pasen corriendo y esperar que algunos de ellos sobrevivan, o bien atacarla y colar a tus Techs en el centro en medio de la confusión.

Cuando te hayas infiltrado en el centro, usa el bombardero para eliminar las dos torretas que custodian la base de los Series 9. Luego llévalo al Sur de la base enemiga a por refuerzos. Deja que arrasen la base de los Series 9 mientras el bombardero acaba con la torreta del Oeste.



LIBRO DE RUTA



CONSEJO

A veces, quemar tus puentes no es tan mala idea. Esto restringirá la línea de ataque de la CPU. Además, los puentes dejarán de bloquear tu paso por los ríos.



CONSEJO

Los listos se llevan el gato al agua. Si puedes construir un aeroplano barato, utilízalo para reconocer el terreno enemigo. Si puedes saber en todo momento lo que está construyendo tu adversario, puedes responder rápidamente a cualquier artimaña que esté tramando.



CONSEJO

La infantería es ideal para deshacerse de las torretas. No malgastes tus cuartos en caras armaduras: utiliza docenas de tropas baratas para acabar con el armamento fijo pesado. Las ametralladoras de gran calibre apenas tienen efecto en objetivos pequeños.



▲ No subestimes el agua como vía de ataque, ya que el enemigo tiene el desagradable hábito de usarla para deshacerse de tus defensas terrestres.

(Incendiaros) y los Tanques Anaconda entren en liza. Incrementa la fuerza de tu base hasta unas 40 unidades. Luego construye un Buggy Aerodeslizante con el que explorar el área.

Lleva el Buggy al Sur de la base, siguiendo el Cañón, hasta llegar al borde del mapa. Envíalo al rincón Sudeste y súbelo al sector Este, hacia la base de los Series 9 ubicada en el Norte. Halla la torre de perforación y pon al descubierto todo lo que puedas de la base antes de que te destruyan.

Aumenta la fuerza permanente en tu base. Espera al primer envío de refuerzos y lleva entonces a tu unidad por la misma ruta seguida por el Buggy. Efectúa un ataque relámpago contra la torre perforadora y vuélala en pedazos en un periquete. Destruye las dos torretas del lado derecho del puente para poder llevar refuerzos a la base con rapidez. Acaba con todos los edificios restantes lo antes posible. Muy poco después de que llegue la segunda oleada de refuerzos de Survivors, los Series 9 iniciarán un contraataque. Debes actuar rápido para ganar esta misión. Una vez destruida la torre de perforación enemiga, dedícate a producir tropas, tales como Burners y Grenadiers, ya que éstos causan más daño a las



construcciones y se producen con más rapidez que los vehículos.

7. CHARLIE DON'T SURF

Lleva tu fuerza inicial al Oeste de la isla de partida. Desplázalos juntos a la playa del Norte. Elimina los tanques que vigilan la playa y destruye el Cañón solar. Asegúrate que todas tus unidades ata-

quen a la vez o serán exterminadas. Hecho esto, tira al Sur. Permanece en el lado Oeste del mapa para evitar las torretas enemigas. Al final llegarás a la base de los Survivors en la isla del Sur.

Antes que nada, produce algunos ATVs y Ametralladores para reforzar la defensa de la base. Luego potencia tu fortaleza al máximo. Crea los Cañones Centinela de segundo nivel y pon dos en cada entrada de la base. Con ellos rechazarás todos los ataques enemigos. Para mantener los Cañones en estado óptimo, ten un par de Techs a punto.

Mientras tus Cañones rechazan una oleada tras otra de robots de Series 9, empieza a expandir tu base. Presta una especial atención al cuartel y al generador de potencia. Una vez desarrollada toda tu base, tienes acceso a los transportes aéreos. Construye unos tres transportes y llénalos de hombres (sobre todo Burners). Envíalos a la isla del Norte, que despejaste de defensas antiaéreas. Descarga a los hombres y mándalos a través del bosque que hay al Norte de la isla. Pulveriza las defensas aéreas y las torretas que hay allí. Luego dale un buen repaso a la base de los Series 9. Si se cargan al escuadrón, sólo has de llevar los transportes de vuelta a la base para volver a cargarlos de tropas.

Con la base destruida, sólo queda aplastar las torretas desperdigadas por las islas. Construye 12 Buggies flotantes y ataca cada torreta una a una. Devuelve a este grupo su máximo potencial a base de refuerzos tras atacar cada torreta. Cuando ya no queden torretas, cesarán los ataques.

9. THIS AIN'T AVALON

Potencia tus instalaciones y construye dos torretas fortificadas para vigilar las dos rutas que llevan a tu base. En cuanto puedas, construye un Airlifter. Luego produce montones de Buggies flotantes y Barcos artilleros (deja el comando de producir en infinito). Usa el Airlifter para

10. ROBOTS MUST DIE!

Empiezas esta misión sin un puesto avanzado. Esto significa que no puedes construir edificios o defensas. Primero de todo, forma una buena unidad defensiva para proteger tu base y sacudirte los ataques de los robots. Luego crea una fuerza de ataque constituida por vehículos rápidos e infantería. Mueve la fuerza de ataque por el borde Oeste del mapa para llegar al rincón Sudoeste. Borra la base que hay allí y echa abajo todos los edificios. Hecho esto, podrás disponer de un puesto avanzado.

Despliega el puesto avanzado y potencíalo al nivel dos. Construye cuatro torretas fortificadas y sitúa tres de ellas junto al puente. Ubica la cuarta en el rincón Nordeste de tu base. Mientras el puente permanece intacto, los robots siempre atacarán desde él. Los tres Cañones que pusiste absorberán sus ataques, pero no te olvides de tener Techs a mano.

Mientras los Cañones tienen ocupado al enemigo, construye un Airlifter y úsalo para reconocer el mapa. Produce unos ocho bombarderos y ponlos en un grupo. Crea otra fuerza de ataque consistente en Burners y Juggernauts (Camioneros). Envíalos a la base que destruíste antes. Luego mándalos al Este a atacar la torre de perforación y los Cañones Antiaéreos.

Destruir la última torre perforadora es bastante difícil, ya que los condenados Techs siempre la están reparando. Por desgracia para los robots, la han levantado sobre la orilla de un río. Construye un grupo de seis Barcos artilleros. Desplázalos al río que hay al Sur del puente. Ataca la torre y déjala medio tocada. Envía los bombarderos para rematar la faena. Refuerza este grupo de Barcos artilleros y haz que empiecen a escupir sobre las torretas ligeras y los Cañones Antiaéreos. Termina con lo que quede con los bombarderos.

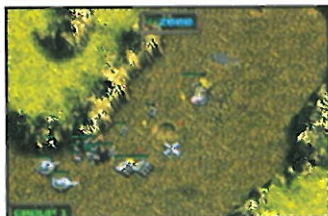
explorar el terreno del mapa. Llévelo al Norte para descubrir el primer Cañón Antiaéreo. Luego ve en sentido contrario a las agujas del reloj al rincón del Nordeste, donde hay un radar y una torreta. Ve hacia abajo desde allí, en dirección al rincón del Sudeste. Descubre la totalidad de la base de los Series 9 y márchate luego al Sudoeste. Ve con rapidez más allá de los Cañones Antiaéreos dobles hacia el Sudoeste y el Oeste, y luego al rincón del Noroeste para dar con la isla que contiene el avión de los Survivors.

Selecciona el avión de los Survivors. Ponlos en tu base para que puedan aterrizar y rearmarse sin ser abatidos. Bombardea la isla del Nordeste y carga todo lo que hay en ella. Luego bombardea la base de los Series 9. Acaba con la torre de perforación para cortar el flujo de suministros a los robots. Luego empréndela con el cuartel para que no se puedan producir más de esos molestos Techs o Missile Men (Operarios de Misiles).

Con la base destruida, ataca con el avión los emplazamientos Antiaéreos al Norte y al Este. Deberías poder destruir cada uno con una sola pasada de bombas. Tras despejar ambas islas, ataca las baterías antiaéreas del Sudoeste. Haz clic sobre la primera y luego, tras destruirla, haz clic en la segunda, para que tus bombarderos no sean alcanzados mientras dan vueltas.

Con el mapa libre de edificios, pon en juego tu fuerza anfibia. Desplaza tu

8. CONVOY



Mueve el cursor a la parte inferior del mapa. Selecciona el grupo de tanques y la infantería que hay allí. Lléalos al Este por el extremo Sur del mapa. Acaba con la torreta ligera. Sigue al rincón del Sudeste. Muévete con cuidado hacia el Norte y mata a los guardas mecánicos. Elimina la torreta que hay en la boca del valle. Ve al Este del primer grupo de árboles para evitar la torreta fortificada. Suprime la torreta ligera al Norte. Sube por la carretera y cárgate la segunda torreta. Espera en este hueco y rechaza los ataques enemigos.

Selecciona los vehículos que custodian el convoy de suministros. Lléalos por el puente del Norte y destruye a los guardas de la carretera. Permanece junto al borde Norte del mapa y avanza al rincón Nordeste, con los cisternas unos pocos pasos detrás. Haz bajar los vehículos y ataca la restante torreta ligera. Reúnete con el primer grupo y combina fuerzas. Envía todos los vehículos, camiones cisterna incluidos, de regreso a la base junto a la ruta que despejaste antes (¡no olvides evitar la torreta fortificada!).

Cuando los camiones cisterna lleguen a la base, usa los 2.000 RUs con los que empiezas para construir un generador de potencia. Vacía los cisternas y levanta una torre de perforación en los dos géisers al Este. Repela el primer grupo de refuerzos de los Series 9 y bloquea el hueco de delante de tu base con torretas fortificadas. Observarás que los robots siempre atacan el mismo trozo de base, así que deberías estar seguro siempre y cuando vayas reparando las torretas.

Cuando hayas potenciado la mayoría de tus instalaciones, podrás disponer de bombarderos. Produce unos seis y un par de Fighters (Cazas). Usa unas cuantas Motos para explorar la base enemiga y descubrir las baterías antiaéreas y la torre de perforación. Usa kamikazes para acabar con los Cañones Antiaéreos del Norte de la base. Luego manda los bombarderos para borrar la torre de perforación y las demás construcciones. Mientras la defensa de tu base sea estricta, no tendrás problemas para ganar esta misión.



11. HEAVY WEAPONS OPERATION

Lleva tus unidades al Este con los Techs a pocos pasos. Cruza el puente y repele el primer grupo de atacantes. No dejes ni uno y ve al Norte siguiendo el sendero que hay junto al margen del río. En este tramo de la carretera tus fuerzas quedan precariamente atrapadas entre los dos campamentos de Evolved. Llévalos enseguida al rincón Nordeste del mapa.

Pon tu base en funcionamiento. Construye ipso facto una torre de perforación y un centro de investigación. Produce algunas unidades para custodiar tu base. Una vez edificado el centro de investigación, potencia dos veces el puesto avanzado a fin de que puedas construir torretas fortificadas. Sitúa al menos dos torretas cerca de la entrada de la base, a poder ser junto al cuartel, de manera que puedan apuntarse mutuamente.

Ponte a desarrollar el resto de tu base, sobre todo el cuartel. Crea una fuerza de unos 20 hombres, incluyendo Burners y Grenadiers. Espera a que la base de los Evolved al Oeste lance un ataque. Cuando los hayan matado tus torretas, su base quedará vacía de defensores. Envía tu infantería al otro lado del río y ataca la torre de perforación junto a la orilla. Esto les cortará el suministro económico, pero sólo durante un tiempo. Lleva a casa a tus atacantes y destruye los edificios principales, empezando por el cuartel y el recinto de bestias.

Ahora que la base del Oeste ya es historia, puedes dedicarte a liquidar a los esbirros que hay al Sur. Al atacar el campamento del Sur, la sutileza hará un mutis por el foro. Debes construir una importante fuerza para aplastar las torretas de gusanos que hay en el bosque y llegar a la torre de perforación del rincón Sudeste. Si tu ataque pierde ímpetu, tus chicos quedarán hechos puré. Asegúrate de contar al menos con diez Burners al atacar. Respáldalos con Tanques Anaconda y Grenadiers

fuerza por el mapa en sentido contrario a las agujas del reloj, acabando con los restos de los robots.

12. FIRST TO THE MIDDLE

Usa tus tropas para proteger al puesto avanzado móvil hasta que llegue a un lugar seguro para construir. Lleva tu fuerza al rincón Sudoeste y aplasta a los cerdos y torretas del área. Tira al Norte siguiendo el borde Norte del mapa. Al llegar a la parte más alta del mapa, dirígete al Oeste. Pasa los dos primeros yacimientos petrolíferos y sitúa el puesto avanzado en el afloramiento rocoso que tienen a su izquierda.

Construye torres de perforación, un generador de potencia y un centro de investigación. Espera a que estén contruidos y potencia el puesto avanzado al nivel dos. Coloca dos torretas fortificadas al Oeste de tu base, a poder ser de cara a la pared del precipicio. Estos Cañones eliminarán el flujo constante de atacantes Evolved. Cuando tengas pasta suficiente, pon dos torretas más en el lado Este.

Desarrolla todas tus instalaciones a su máximo nivel para poder construir un Airlifter. Despega y explora el terreno. Dedica especial atención al centro del mapa. Cuando hayas descubierto las torres de perforación en los precipicios, regresa a la base.

Forma cuatro grupos de infantería compuestos por Burners, Grenadiers y

Missile Men. Produce Airlifters para acarrearlos. Construye algunos vehículos ligeros para usar como diversión.

Envíalos a atacar las torretas que protegen la base de los Evolved. Esto sacará a los defensores. Aterriza tus Airlifters junto a las torres de perforación y destrúyelas. Una vez cortado el suministro de petróleo, sólo has de reunir una fuerza enorme y aniquilar a los Evolved.

13. CON AIR/ SPECIAL DELIVERY

Esta misión es durilla, sí, señor. Debes actuar con rapidez para que no te arrojen los refuerzos de los Evolved. En primer lugar, pon tu infantería y tus vehículos al Norte de tu base para rechazar al enemigo. Luego potencia dos veces tu puesto avanzado para construir torretas fortificadas. Sitúa dos en la entrada Norte de tu base. Si vas lo bastante rápido, el primer ataque mutante quedará fulminado.

Mientras las torretas mantienen a raya al enemigo, vende todas tus instalaciones innecesarias. Forma una fuerza de unos 12 Ametralladores. Aguarda a que aterrice la primera oleada de refuerzos de Survivors. Une los dos grupos. Llévalos al sendero que hay justo al Norte de tu base. Destruye al gusano y al Kneecapper (Lisiador) del Oeste. Métete en el hueco que custodiaban y ataca la torreta. Ponte a suprimir los Cañones Antiaéreos del área. Ten cuidado porque aún quedan algunas torretas aquí. Destruye todas las torretas que llevan a la prisión del rincón Noroeste.

Ahora que el área es segura, lleva el Airlifter al campo de prisioneros, siguiendo el rastro dejado por tus tropas. Recoge a los prisioneros y vuelve a tu base por la misma ruta. Luego lleva el Airlifter al extremo Este del mapa, donde se encuentra la prisión.

STRIKE THREE

Lleva tus tropas al rincón Sudeste.

Despliega el puesto avanzado en lo alto del precipicio que hay allí. Expáñdolo y pon torretas armadas a lo largo del precipicio para protegerte de ataques. Produce también un par de baterías antiaéreas o algunos Missile Men para protegerte de asaltos aéreos. Espera y defiende para acrecentar tus reservas de petróleo.

Cuando tengas poder aéreo, construye seis bombarderos y un Airlifter. Envía este último al centro del mapa y descubre la base de los Evolved. Si aún no han levantado defensas aéreas, bombardea con resolución sus dos torres de perforación. Si lo han hecho, regresa a la base y forma una fuerza de ataque de Behemoths, con el añadido de algunos escuadrones de infantería para absorber las balas.



Usa los bombarderos para eliminar las defensas de gusanos que protegen la entrada Oeste de la base de los Evolved. Haz pasar los Juggernauts por esta entrada y empieza a arrasarlo todo lo que encuentres. Cárgate primero las torres de perforación, o si no los Evolved seguirán escupiendo hombres. Los Juggernauts pueden acabar con las defensas de gusanos sin ponerse al alcance de su potencia de fuego. Úsalos para abrir un camino y suprime todos los Cañones Antiaéreos. Hecho esto, envía los bombarderos a unirse a la diversión.



◀ Las riberas de los ríos son ideales como puntos de desembarque para tus tropas anfibias.



CONSEJO

Anticípate al siguiente ataque. Normalmente, la CPU manda sus tropas por la misma ruta. Sorpréndelos preparando mortales emboscadas.



CONSEJO

Agrupar es la clave de la victoria. Utiliza la infantería como cebo para atraer a las fuerzas enemigas hacia tus efectivos más bestias. Ordena a tus tropas habilidades específicas, como Speed o Shot Range, para conseguir lo mejor de ellas.



CONSEJO

Utiliza la infantería para atacar vehículos pesados a bocajarro. Los disparos de los vehículos pasarán por encima de sus cabezas, y no podrán apuntar a tus efectivos.

◀ Los Mobile Outpost son esenciales para tu continua supervivencia.

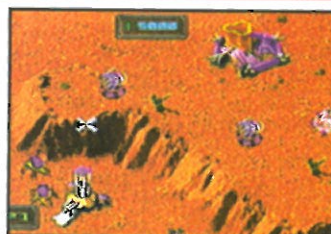
15. DEATH TO FREAKS!

Levanta tu base como de costumbre, poniendo al menos tres torretas fortificadas en la entrada Oeste. Los ataques llegarán desde las dos bases de los Evolved. Hay una base en el rincón Noroeste y una en el rincón Sudoeste. Ataca primero esta última. Está levemente defendida con gusanos. No te molestes en construir aún bombarderos. El área está plagada de defensas de misiles.

Ataca la base del Sudoeste usando una fuerza concentrada de Juggernauts e infantería. Usa Kamikazes para acabar con los dos primeros gusanos. Luego levanta una torre de perforación en el terreno petrolífero que custodiaban.

Usa los Juggernauts para disparar desde muy lejos y destruye las defensas, antes de enviar los Burners a derribar los edificios. Limpia el área de Evolved y regresa a los confines de tu base.

Ponte a producir Cañones Antiaéreos y Missile Men para protegerte de esas ultramolestas Wasps que no paran de bombardear. Acumula tantos bombarderos como sea posible para atacar la torre de perforación de los Evolved. Te harán falta unos 12 bombarderos para eliminarla a la primera pasada. Una vez destruida, empieza a desmantelar las torretas que protegen las orillas del río. Usa una fuerza de diez Barcos artilleros para tomar al asalto la orilla del río y matar a todos los Evolved de allí. Ve a la base y arrasa con todo lo que veas, empezando con esas irritantes defensas antiaéreas.



LIBRO DE RUTA



CONSEJO

Los ataques hechos desde terrenos altos tienen un alcance mayor. Sólo las unidades antiaéreas pueden disparar a las tropas que están por encima de ellos. Intenta quedarte siempre que puedas por encima de ellos.



CONSEJO

Los túneles son escondites excelentes para tus unidades. Además, permiten que tus unidades se muevan a través de ellos. Usa los túneles para moverte y pasar desapercibido, y sorprender al enemigo.



CONSEJO

Mantén siempre las tropas agrupadas en un tipo específico de unidad. No mezcles infantería y cacharros pesados, porque al final los pequeños acabarán un poco aplastados en la confusión del combate.

2. GOPHER HUNT

Divide tus fuerzas en tanques, infantería y Responsebots. Posiciona los tanques en el Cañón que hay al Sur. Mueve al Responsebot por el Cañón del Sur y hacia el risco de roca. Atrae allí a las unidades enemigas, hacia los tanques que tienes ubicados en el Cañón. Cuando sean ya sean picadillo, lleva tus tanques a lo alto del risco y destruye la torreta. Ahora ya puedes destruir las torretas y los camiones de misiles de debajo.

Después de que haya dejado un reguero de destrucción, lleva a tu infantería a través del Cañón del Este. Entra en el primer agujero y cárgate a los humanos de dentro. Sigue el sendero y limpia los dos siguientes agujeros. Vete al rincón del Sudeste. Entra en el agujero que hay allí para llegar a lo alto de la cordillera. Desde este lugar estratégico, destruye las torretas de debajo. Abandona la cordillera y pasa por el agujero que da al Norte. Sigue al Oeste hasta llegar a un agujero que da al Sur. Dirígete al Este desde la salida del agujero. Destruye las torretas fortificadas de la base de los Survivors usando el afloramiento de encima.

Saca a tus blindados del risco y baja adonde dispararon a las torretas. Llévalos por el Oeste a la roca que hay ante el agujero. Luego mándalos al Este por el valle de debajo. Cuando lleguen al Cañón que ha quedado libre de torretas, envíalos por el Sur a la base de los Survivors y atácala.

SERIES 9

Elige a estos tíos si quieres una partida durilla. Todos los robots de la Series 9 están hechos con maquinaria de una granja antigua. Como tales, resultan unos luchadores de pena.



1. DRIVING MISS DAISY

La misión tiene bemoles, pero completarla es más que nada un procedimiento de tanteo. La velocidad es la mejor arma de los Responsebots; pero si eso falla, sus Ametralladoras gemelas van igual de bien. Ve por el Norte al camino del bosque y dales para el pelo a los dos humanos. Ve al rincón del Noroeste. Mata al guarda de allí. Ve al Sur poco a poco. Espera a que el tanque se vaya al Oeste. Dirígete enseguida al Este por el camino que vigila. Ve al Sur en la siguiente bifurcación.

Hay un camión de misiles avanzando por la carretera de la parte inferior. Aguarda a que vaya al Oeste. Ve al Este y enfila el camino del Sur. Cuando el camino tuerza al Este, salte de él y dirígete al Oeste por el bosque. Pasa la torreta a toda pastilla. Sigue el sendero para llegar a la base.

3. DIVIDE AND CONQUER

Cruza el primer puente al Este y destrúyelo. Ve al Este por el borde inferior del mapa, usando los árboles para encubrir tu acercamiento. Elimina al gusano que vigila el camino mediante un par de Michelangelos. Acaba con el generador de potencia. Libera a los prisioneros de la base. Asegúrate que no queda nada en pie en esta área.

Atraviesa el puente que hay al Norte de la base y destrúyelo. Encaminate al Este por el bosque para dar con una segunda prisión. Mata a los guardas y suelta a los prisioneros. Tira al Norte desde la prisión hasta llegar a una torreta fortificada. Rodea la cordillera hasta el rincón del Noroeste. Abre el búnker y usa la nave de descarga para descubrir el mapa. Con ello atraerás a los Evolved a tu posición. Deja que la torre fortificada se los pule y desplaza tu fuerza para atacar los dos campos de prisioneros al Sur de la segunda base de los Evolved.

Lleva los prisioneros liberados a atacar al gusano que hay al Sur de la base. Arrasa el generador de potencia que tiene cerca y ve luego a la prisión de la base. Usando esta fuerza, elimina las restantes construcciones para ganar la misión.

4. CHECKPOINT CHARLIE

Divide la infantería en un grupo. Envíalos por el bosque a la derecha. Acaba con las tropas que allí esperan. Devuelve la infantería a su posición inicial. Llévalos por el camino del Norte para salir del lecho del río. Envía la infantería por el borde del precipicio a la derecha a fin de que puedan destruir las torretas fortificadas del valle de debajo. Lleva los vehículos por el valle y usa un ataque combinando infantería y vehículos para vencer a los tanques Anaconda al final del lecho seco.

Selecciona de nuevo el grupo de infantería. Llévalo al Oeste por la carretera. Destruye la torreta ligera. Cruza el bosque. Ataca la torreta fortificada desde lo alto del precipicio. Desplaza allí los vehículos.

Ataca la torreta fortificada que hay al Norte, situando la infantería en lo alto del precipicio. Desde este punto deberán ser capaces de encargarse de un par de Barcos artilleros y Motos. Una vez infligido el daño, devuelve la infantería adonde los vehículos. Combina las dos fuerzas y ve por el lecho del río a la base que hay en el rincón Noroeste.

5. HIGHWAY TO HELL

Ponte a producir Responsebots como puedas: sus Ametralladoras gemelas constituyen una defensa precisa y concentrada. Cuando tengas unos diez, ve a por la base de la derecha. Si atacas lo bastante rápido, aún no habrán construido defensas. Ataca enseguida y con virulencia la torre de perforación. Apunta al cuartel para evitar el despliegue de refuerzos. Apila tu fuerza de vuelta en la base y resiste los ataques de represalia de los Evolved.

Una vez que hayan agotado sus suministros de tropas, reconstruye tu fuerza de Responsebots. Haz que se armen al lado Oeste del mapa y avanza al rincón Noroeste. Aquí hallarás una manada de

7. RING-A-RING-A-ROSIE

Agrupar todas tus unidades. Hazles cruzar el puente del Norte. Ocupate de los Evolved de allí y haz que el centro de mando móvil cierre la marcha. Dirígete al lado Este del mapa. Cruza la pasarela hundida. Tira a la base del Oeste. Abrete paso por entre la infantería ligera que protege la base y vuela la torre de perforación. Aplasta el recinto del clan y despliega tu centro de mando sobre las ruinas.

Explota el yacimiento petrolífero a la derecha. Construye dos torretas fortificadas para proteger tu base de incursiones. Forma una gran fuerza de ataque. Cuando estés listo para atacar a los Evolved, traslada tu fuerza al rincón del Sudoeste. Ve por la parte inferior del mapa y por el puente hasta que la carretera se ramifique al Norte. Enfila la carretera en dirección Norte y destruye la torre petrolífera al otro lado del río. Sigue la carretera al Norte. Cárgate al gusano de arriba del todo. Ve al Oeste. Ignora el generador de potencia y destruye la torre de perforación que hay al fondo a la izquierda.

Con sus recursos suprimidos, los Evolved son presa fácil. Construye una nave de descarga y suelta algunas tropas en lo alto de la base de los Evolved. Ve transportando tropas a este punto y pronto los habrás aplastado.

Weedkillers (Herbicidas). Vuelve a la carretera y ve a la derecha para dar con una torre de perforación. Cárgate la torre y los camiones cisterna que intenten repostar ahí.

Traslada ahora tu fuerza al borde Norte del mapa. Ve por las ruinas al Este. Cuando llegues al rincón Noroeste, dirígete al Sur y ataca el lado desprotegido de la base de los Evolved. Arrásalo todo y acaba luego con las restantes torretas esparcidas por el mapa.

8. GRAPES OF WRATH

La base inicial está condenada a caer. Constrúyete unas cuantas defensas baratillas y deja que recolecte petróleo. Mueve tus fuerzas iniciales a lo largo del fondo del mapa. Cárgate la torreta que protege los dos puentes y haz que tus hombres crucen el río. Quema todos los puentes una vez que hayas pasado. Sigue la carretera para llegar al rincón Noroeste del mapa. Deja caer aquí tu base y ponte a explotar los yacimientos petrolíferos de por ahí. Investiga las torretas fortificadas y pon cuatro en funcionamiento. Vende la antigua base y levanta un ejército con los ingresos.

Reúne un grupo de tropas y envíalas a través del túnel que hay al Este. Ataca al gusano del fondo del túnel. Demuele el generador de potencia cercano. Trae

6. BRIDGES OF MAD SON COUNTY

Produce un par de Techs y lleva tus fuerzas a la derecha a proteger tu torreta armada. Una vez que hayas rechazado la acometida inicial, potencia tu centro de mando y pon torretas fortificadas a la derecha de tu base. Selecciona las unidades restantes y cruza el puente que hay al Norte de tu base. Dirígete al rincón Noroeste. Ve al Este desde allí para descubrir una torre de perforación.

Elimina el puente que hay al Sur de dicha torre y construye una fábrica de micronautas. Úsala para suministrar Techs a la torreta junto a la torre de perforación. Sustituye la torreta ligera por un par de fortificadas en cuanto dispongas del dinero. Deja una pequeña guarnición custodiando la torre petrolífera.

De vuelta en la base, forma una fuerza de ataque contundente, de unas 20 unidades. Envíala al rincón del Sudeste. Desde allí llévala al Norte. Sigue la carretera que va a la base de los Evolved. Ataca al gusano y la torre petrolífera para aminorar la producción de tropas. Mantén aquí esta fuerza y crea diez unidades más. Usa estas diez nuevas unidades para ayudar a destruir los gusanos que protegen el Sur de la base. Destruye la base y todas las torretas para completar la misión.





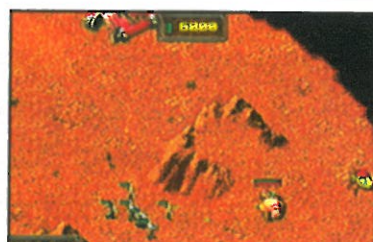
refuerzos de vehículos por el túnel. Úsalos para destruir la base.

La segunda base de los Evolved al Sudeste es más difícil de capturar. Está protegida por torretas a un lado y por agua en el otro. Un ataque anfibio costaría tiempo y dinero. La mejor forma de encargarte de esta construcción es atacar desde el aire. Cárgate todos los Cañones Antiaéreos de camino a la base. Emplea naves de descarga para desembarcar toneladas de infantería en el rincón del Sudoeste. Úsalas para acometer las torretas que llevan a la base. Después de este ataque efectúa otro asalto concentrado de infantería, usando las naves de descarga.

9. THE BLUE LAGOON

Potencia tu centro de mando y siembra el terreno adyacente a tu base con torretas fortificadas, que rechazarán un ataque sorpresa de los Evolved. Produce algunos Techs para tener en buen estado las torretas. Construye un vehículo anfibio y envíalo al rincón Noroeste. Una vez que hayas descubierto la base que hay allí, construye allí cerca una fábrica de micronautas. Produce un par de Techs. Usa uno para abrir el búnker y el otro para mantener operativa la torreta fortificada cuando la base sea atacada.

Usa la fábrica de micronautas del rincón noroeste para acumular una buena



fuerza de infantería. Usa esta fuerza para arrollar a los Evolved del rincón superior derecho. Luego devuélvela a la base.

La segunda base mutante está fuertemente defendida por torretas. Es imposible franquear el lado Oeste de la base sin sufrir importantes pérdidas. Construye una fuerza de naves anfibia. Desplázalas con cuidado por la base, usando el agua. Hay una rampa no protegida en el lado Este de la base. Úsala para acceder al complejo y cárgate todas las construcciones.

11. WALLS OF JERRY CO

Aquí sólo las torretas fortificadas te sacarán las castañas del fuego. Construye un centro de investigación y potencia enseguida el centro de mando. Sitúa dos torres fortificadas en la boca del valle y dos más en lo alto de los precipicios junto a la torre petrolífera. Dichas torres desbaratarán los inexorables ataques que vienen por el valle.

Espera una pausa en los ataques y envía un Responsebot por el valle hacia los bombarderos del rincón Sudoeste. Tráelos de vuelta a la seguridad de tu base.

Acumula una fuerza de ataque veloz y llévala al rincón Sudoeste. Mándala al Norte por la carretera. Deténate a poca distancia de la torreta fortificada. Usa los bombarderos para eliminar las torretas y tira luego hacia la torre de perforación. Destruye la torre y las torretas antiaéreas de su alrededor para que los bombarderos puedan entrar en juego. Elimina el cuartel cercano y los bombarderos podrán destruir sin peligro todo lo que haya a la vista.

12. ISLANDS IN THE STREAM

En esta batalla prevalece el poderío aéreo. Pon una combinación de torretas ligeras y fortificadas en las entradas de tu base. Ellas podrán enfrentarse sin problemas al flujo constante de ataques, siempre y cuando las tengas en buenas condiciones. Acumula una fuerza de cuatro bombarderos y una nave de descarga. Envía esta última nave a explorar el mapa. Usa los bombarderos para destruir la torre de perforación de los humanos. Ésta se encuentra en la isla del Norte. Una vez se quedan sin suministro de petróleo, los humanos

13. RIVER RUNS THROUGH IT

Traslada enseguida tus robots a la colina de la izquierda. Destruye la Barrage Craft que avanza. Ve por el Oeste al segundo conjunto de árboles y espera a que lleguen refuerzos. Ataca sin tardanza la torreta armada del precipicio y afianza el área. Conserva esta posición y aguarda a tres grupos más de refuerzos.

Ve al Oeste y cepíllate a todos los humanos del área. Cruza el puente y elimina otras dos torretas. Cuela a tu infantería por el bosque en dirección al Norte. Destruye los camiones cisterna y luego tira a la derecha para atacar los reflectores de energía. Conseguido esto, llegarán algunos vehículos anfibios. Llévalos por el río, siguiendo el afluente izquierda, y vuela el puente. Descubre los refuerzos del rincón Nordeste. Envíalos río abajo hacia los árboles del lado Este.

Enfila el camino estrecho hasta llegar a un precipicio que mira a algunas torretas. Dispara desde esta posición ventajosa. Raya todos los Barrage Craft usando este saliente para disparar. Agrupa a todas tus fuerzas en el centro de la base. Elimina todas las instalaciones y la misión es tuya.



están indefensos. Usa repetidos bombardeos para ganar esta misión.

14. GROUND TO AIR

Ponte a producir bombarderos en cuanto puedas. Los Responsebots vienen de perlas para reaccionar a los ataques enemigos. Levanta defensas aéreas para proteger tu base y empieza luego a producir tropas y naves anfibia.

Usa bombarderos para acabar con las torretas que pueblan los Cañones. Esta área está protegida por unos cuantos operario de misiles. Si tus bombarderos empiezan a pasar apuros, tan sólo has de apuntar a los Missile Men y quemarlos vivos. Una vez libre de torretas el área al Sur del río, concentra tus unidades anfibia en el extremo Este del río. Cruza al otro lado y arremete contra las dos torretas que protegen las AA Guns. Destruye todos los Cañones y entra de nuevo en el río con los restos de tus naves. Ve río abajo y siguelo hasta su origen Sube por el orilla del Oeste y acaba con los AA Guns sin proteger que hay allí.

Concentra tus bombarderos y ataca la base de los Survivors. Elimina primero el cuartel para evitar que produzcan operario de misiles. Luego cárgate todo lo demás.

15. SURVIVORS VS US

Envía a tus guerreros a las ruinas por el Norte. Sigue el extremo Norte del mapa y ve hacia el Oeste. Destruye el puente que hay al Sur de la torre petrolífera. Cárgate luego dicha torre. Continúa hacia el Oeste y permanece junto al borde Norte del mapa para evitar encuentros con las torretas armadas. Suprime el AA Gun del rincón del Oeste y luego haz frente a los humanos al otro lado del puente. Quema el siguiente Cañón Antiaéreo y esprinta luego al Norte para descubrir la base de los Series 9.

Ponte a construir enseguida. Potencia ese centro de mando y elimina las dos torretas en cada una de las carreteras que conducen a tu base. Destruye el puente, al Este de tu base, para evitar que refuerzos enemigos ataquen por tierra.

Construye seis naves de descarga y llena cinco de ellas con tropas. Envía la sexta a reconocer la base enemiga. Produce tres bombarderos. Haz que se carguen el AA Gun del rincón Noroeste de la base, ya que es la única posición a la que no apuntan las torretas enemigas. Aterrizas tus naves de descarga en este hueco y destruye las instalaciones vecinas. Elimina tantos AA Gun y torretas como puedas y usa luego bombarderos para completar el trabajo.



CONSEJO

Dos torretas pesadas pueden casi siempre parar un ataque prolongado. Sitúa las tropas siempre cerca de ellas, para atraer al enemigo hacia sus potentes cañones.



CONSEJO

Las unidades que se mueven por el agua son más lentas que una subvención del gobierno. Sitúa siempre guardias cerca de la orilla del río, para recoger a los rezagados.



CONSEJO

¡El poderío aéreo es el que manda! Incluso las baterías aéreas más pesadas pueden ser destruidas con incursiones de bombarderos. Construye un grupo de diez Bombers para eliminar de una vez por todas cualquier objetivo en el mapa.

10. MUTANTS OFF-LINE

Lleva tus tropas al Este, siguiendo el borde del mapa. Hazlos pasar el puente y quédate fuera de la carretera. Permanece junto al borde Sur del mapa y hallarás una torre petrolífera. Échala abajo y ábrete un camino por la base. Ve al río y tira al Oeste para dar con la base de los Series 9.

Atrinchera la entrada Oeste de la base con al menos tres torretas fortificadas. Tampoco escatimes defensas aéreas. Asegúrate de tener toda una dotación de tropas y Cañones Antiaéreos con los que evitar las debilitantes incursiones de bombarderos. Destruye el gusano de la izquierda.

Produce al menos cuatro naves de descarga y llénalas de infantería. Llévalas al borde Oeste del mapa. Luego envíalos al rincón Noroeste. No te inquietes por las defensas antiaéreas. Sólo entrarás en el alcance de una o dos de ellas. Apila las tropas y suprime la torre de perforación, con lo cual castrarás a los Evolved a base de bien. Quizá te interese lanzar un ataque anfibio a la parte frontal de la base de los Evolved antes de ir a por la torre petrolífera, ya que esto atraerá a la infantería al exterior de la base y te brindará un mejor marco para atacar.



tercera parte

TOMB RAIDER II

Las cosas de palacio van despacio, así que la aristocrática Lara nos dejará en ascuas un mes más. De hecho, nuestra primera intención era hacer durar esta guía hasta el lanzamiento de **Tomb Raider IV** para no estar ningún mes sin Ella, pero luego pensamos que quizá era excesivo.

LA CUBIERTA

Secreto 1:

Dragón de piedra

Baja nadando hasta las alga que hay a la izquierda de la balsa para hallar el secreto.

Secreto 2:

Dragón de oro

Mata a la barracuda de la piscina, zambúlete y ve nadando junto al panel brillante para abrirlo y dejar ir un buceador. Sal a tierra para dispararle y entra luego en el panel para agenciarte el secreto.

Secreto 3:

Dragón de jade

No vayas a por él en tu primera visita al saliente blanco, ya que sólo puedes salir sin problemas saltando a la cubierta donde empezaste el nivel. En tu segunda visita, da un salto largo para asirte a la grieta que hay a la izquierda del saliente secreto y desplázate a la derecha para encaramarte. Anda con cuidado por entre los cristales para pillarte el secreto. Para salir, da tres pasos atrás desde el borde y salta hacia delante.



Tirate y pillas esa llave.

Al loro con el del lanzallamas a tu derecha. Mantente lejos mientras le disparas a él y a un guarda. Ve al claro de donde vinieron los malos. Sigue el edificio por la derecha para hallar el lanzagranadas en el rincón. Regresa al corredor donde



La piscina queda bastante abajo.

empezaste y sube a la abertura de encima de la piscina.

Salta al agua y nada a la izquierda, evitando a las barracudas para salir a tierra. Mata a las barracudas desde la orilla, sube por el bloque inclinado y salta/corre siguiendo el muro para



encontrar la llave de la popa (Stern Key, 1). Tirate otra vez al agua y baja buceando a la izquierda del barco herrumbroso; pasa por la abertura para meterte en una cueva subacuática. Dirígete a la derecha y sigue el pasadizo para hallar un agujero a la superficie. Sal y dispara al matón, luego déjate caer y vete a la derecha a cargarte al del lanzallamas. Sigue hacia la izquierda para hallar algunas cajas. Empuja la que queda más cerca, súbete a ella y empuja la caja superior. Salta otra vez abajo y tira de la

primera caja, luego da la vuelta y empújala para poder tirar hacia fuera de la siguiente caja baja y revelar unas cuantas bengalas y una puerta. Usa la llave de la popa para abrirla.

Crúzala y salta al agua. Enciende una bengala y nada hacia delante a través de la cámara subacuática para hallar una palanca (1) cerca de la abertura de más a la derecha. Tira de ella, nada de vuelta y sal a tierra. Vete por donde están las cajas y dirígete a la derecha para disparar a un pistolero que hay en el saliente donde estaba el del lanzallamas. Tirate por la trampilla de ahí cerca, sigue el pasadizo y sube por la escalera para hallar un interruptor (2). Acciónalo para desaguar la piscina por la que acabas de nadar. Sal fuera y vuelve allí.

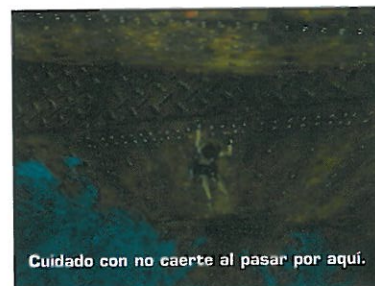
Cuélgate-suéltate a la piscina desaguada y vete por la derecha al fondo para hallar una caja en la pared. Tira de ella para revelar un pasadizo. Síguelo para salir a una gruta. Crúzala para encontrar una piscina con una balsa naranja. Nada hacia ella, luego a la izquierda y sal junto a las cajas para acabar con el matón antes de disparar a los submarinistas de la orilla. (Ve Secreto 1.) Salta al agua y nada al rincón de la izquierda para encontrar una pequeña abertura cerca del fondo. Crúzala y sigue el pasadizo, esquivando a la barracuda, para emerger y salir a tierra: más te vale matarla ahora. Sigue el pasadizo hasta la sección nevada y liquida al pistolero. Sigue todo recto y pillate el botiquín junto al agujero. Asegúrate de tener la salud al máximo antes de colgarte-sol-



Hay que ver cómo se ponen cuando ven una churri...

tarte de él hacia la caja más alta de debajo. Ya puedes tomar la llave del camarote (Cabin Key, 2) que hay en la balsa.

Esto soltará un par de tiburones y una barracuda a la piscina. Atráelos a la orilla de las cajas y dispárale desde ahí. Ahora ve de nuevo por el túnel subacuático. Sal a tierra y sigue el pasadizo hasta la parte nevada donde antes te cargaste al pistolero. Esta vez gira a la izquierda, enciende una bengala y sube por todas las rocas del fondo para salir a una cueva. Tirate por la abertura a la cubierta superior. Enfila el pasadizo de enfrente y mata a los dos guardas que llegan. Ve por la izquierda al llegar al final y cuélgate-suéltate para caer al lado de la piscina. Prepárate para disparar al del lanzallamas y a dos



Cuidado con no caerte al pasar por aquí.

matones, y luego al pistolero de debajo. (Ver Secreto 2.)

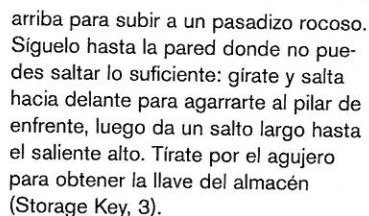
Déjate caer a la derecha del muelle largo y graba la partida. Desde el rincón, da un salto largo a la pila alargada de cajas que hay cerca.

Da un salto largo para asirte al saliente blanco (a la derecha puedes ver el secreto de jade, pero es mejor ir luego a por él). Da un salto largo desde el lado derecho y alto del saliente al tejado naranja. Dirígete al otro lado y cuélgate-suéltate para agarrarte a la grieta que hay justo debajo. Luego desplázate a la izquierda para encaramarte.

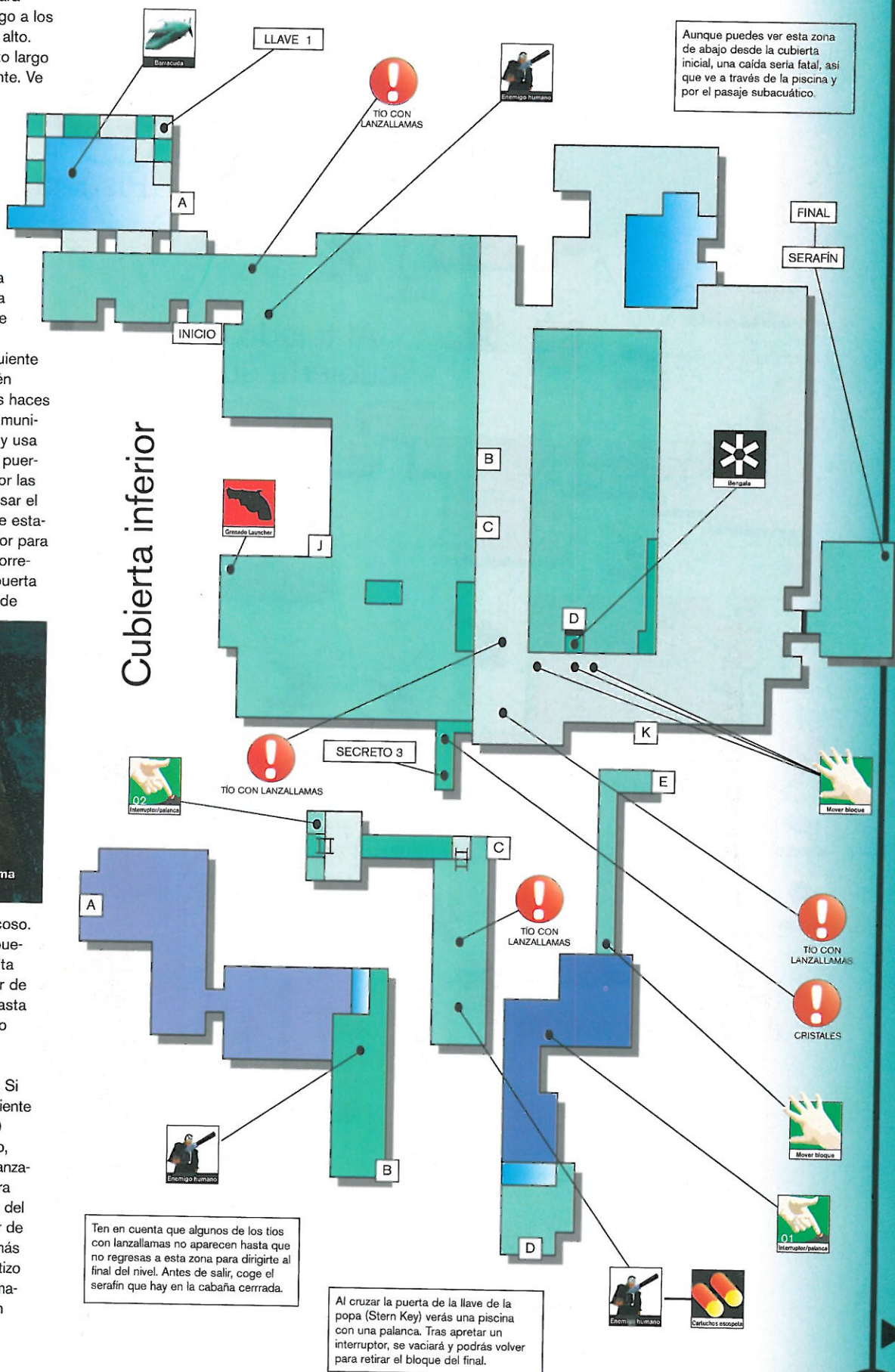
Gira a la izquierda y da un salto largo al saliente de roca. Sigue el pasadizo tortuoso para llegar a una sala inclinada.



Sigue el pasadizo y da un salto largo para sujetarte al tejado de enfrente. Ve al rincón del fondo a la izquierda y da un salto largo por encima del hueco para alcanzar el saliente de la trampilla. Déjate caer y cárgate al matón que llega, luego sigue el pasadizo hasta llegar a una caja y una puerta. Tira la caja hacia fuera y dale al interruptor (3) para abrir otra puerta. Cruza la entrada que da a la cubierta superior, vete a la derecha por el corredor y luego a la derecha pasado el siguiente callejón para hallar la puerta recién abierta. Mata al pistolero mientras haces todo esto. En el interior, pillate la munición por M16 del rincón oscuro y usa la llave del camarote para abrir la puerta. Crúzala y vete a la izquierda por las baldosas que se hunden para pulsar el botón (4) del rincón. Salta adonde estabas y regresa a la cubierta superior para disparar a otro matón. Vuelve al corredor estrecho, donde la segunda puerta ya está abierta. Entra y ve al piso de



Cubierta inferior





Al dejarte caer a la cubierta del medio, te darán la bienvenida un tío con lanzallamas y sus compinches. Cuando termines con ellos podrás hacerte con el secreto de la piscina..

Piscina grande

¡Vaya! ¿Cómo carajo se podrá llegar a esa llave de la balsa sin subirse a ella? Tienes que dar la vuelta por un pasaje subacuático y tirarte por un agujero que hay encima de la balsa.

Al tejado de la
cubierta superior

Las diversas cubiertas del barco están comunicadas por unos tortuosos túneles y pasajes. Puedes llegar hasta el tejado de la cubierta superior y tirarte al interior del edificio.

Sobre la piscina

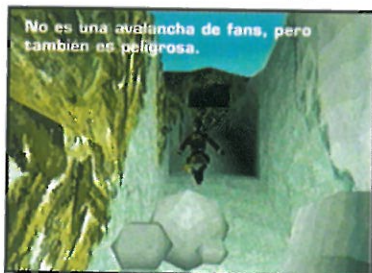
Cubierta superior



MONTAÑAS TIBETANAS

Saca las pistolas para abatir al águila que te ataca. Sigue el camino marrón y deslízate por la pendiente nevada: salta a las de la izquierda y métete corriendo en el hueco de la izquierda para evitar otra carga.

Sube al lugar de donde vinieron las bolas de nieve hasta encontrar una capa de hielo. Salta por su lado derecho y, sin perder tiempo, salta y gira a la



derecha en el aire para no deslizarte hacia el foso letal. Sigue el pasadizo y dispara a un águila del fondo. Ahora estás frente a un enorme barranco con una cabaña al otro lado.

Gírate y cuélgate-suéltate a una pendiente, agárrate al borde y cuélgate-suéltate otra vez. Entra en el pasadizo de aquí y síguelo hasta la piscina pequeña y los carámbanos. Tírate a la piscina y sube por la "escalera" blanca. Al auparte caerán las estalactitas, así que tírate otra vez. Sube y sigue el pasadizo hasta la piscina grande del barranco. Encármate a la abertura y cuélgate-suéltate, luego deslízate pendiente abajo para salir cerca de una piscina con más estalactitas: no camines por debajo de ellas. Ve por el siguiente pasadizo para salir junto a la piscina grande del barranco. Sigue el sendero que va al otro lado y da un salto largo hacia el siguiente saliente. Despluma a las dos águilas que te atacan y da un salto largo hacia el botiquín grande por encima de la piscina.



Salta al saliente nevado que hay ahí cerca y sube por los otros salientes blancos para alcanzar el de arriba de todo junto a la cabaña. Desenfunda las pistolas para matar a los dos pistoleros. (Ver Secreto 1.) Salta a la moto de

nieve y dale la vuelta para lanzarte colina abajo hacia el túnel. Atropella al pistolero para salir junto a un montón de rampas. Antes de subir por ellas, baja de la moto y trepa al saliente de la losa para matar a los dos leopardos de las nieves (ve al pasadizo de la izquierda para atraerlos). Ahora sube a todo trapo por la primera rampa (pulsas 5 para ganar velocidad) y caerás al otro lado de la de los baches. Sigue el camino marrón hacia la izquierda para volar por la rampa y pasar el hueco. Sube a todo gas la siguiente rampa para pasar el agujero y caer al otro lado. Gira a la izquierda para saltar el siguiente vacío y luego a la izquierda hacia la rampa desigual. Salta el pequeño agujero que hay en ella, luego vuelve arriba, apunta a la izquierda de la losa y ve a máxima velocidad hacia ella.

Pisa a fondo para subir por la rampa de la izquierda y luego ve a la izquierda por el pasadizo. Cuando llegues a la bifurcación alrededor de un foso profundo, bájate y recorre el camino de la derecha a pie.

Al final hay algunas granadas y una escalera. Sube para hallar un interruptor (1) que abre una puerta. Vuelve a la moto de nieve, cargándote por el camino a un par de pistoleros. Recorre a todo trapo el camino de la izquierda, saltando el hueco. Sigue el camino pasando por la puerta y por el saliente estrecho mientras atropellas al pistolero. Métete en la cueva, aplastando a dos pistoleros más (o bien bájate y dispáralos). (Ver Secreto 2.) Alinéate para dar un salto por la rampa grande y súbela a todo gas.

Continúa por el pasadizo. A la vuelta de la esquina izquierda hay una pendiente a la derecha: quédate a su izquierda para evitar las bolas de nieve. Baja de la moto y vuelve hacia la pendiente de las bolas. Acércate a la escalera que hay allí y sáltala por encima para deslizarte de espaldas hacia ella. Baja al pasadizo para dar con la llave del puente levadizo (Drawbridge Key, 1). Tírate al pasadizo marrón y ten las pistolas a punto para el pistolero sigiloso que aparece por detrás de la capa de hielo.

Avanza hasta llegar a un interruptor (3); espera a que caigan los carámbanos antes de accionarlo para abrir la puerta. Sube al pasadizo y cuélgate-suéltate al suelo del valle. Ve a la escalera de enfrente y salta el agujero para auparte junto a la escalera. Al hacer esto soltarás tres leopardos, así que gírate y dispáralos. Tírate al agujero para hacerte con las granadas, luego sáltalo



otra vez hacia la escalera (si antes te dejaste el secreto de jade, sube y tómallo ahora). Sube hacia la abertura por la que entraste en el valley sube por la escalera a su derecha para llegar a la entrada a la estancia de las bolas de nieve. Da un salto largo sobre el hueco de la escalera para asirte al otro lado y regresa a la moto de nieve.

Atraviesa el pasadizo, girando a la derecha para pasar el puente levadizo (que tiene un pilar en medio de la abertura). Baja de la moto y usa la llave del puente levadizo para izarlo, permitiéndote ir en moto a la derecha hacia el saliente. Cuando llegues al letrero de aviso de avalanchas, bájate y atrae las bolas de nieve a pie. Vuelve a la moto y pasa sin peligro alguno. Ve a máxima velocidad por la siguiente cueva para dejar atrás el gran foso y luego vuelve a la sección del puente levadizo. Allí donde las bolas de nieve rompieron el hielo, encontrarás la llave de la cabaña (Hut Key, 2). En este momento llegará un maloso en una moto armada. No dejes de moverte y dispárale con el M16. Cuando esté muerto, puedes subirte a su moto armada, pero no es lo bastante rápida para pegar un salto por la rampa grande, por lo que te hará falta tu



Secreto 1:

Dragón de piedra

Acércate a las barras de la derecha para recoger el secreto.

Secreto 2:

Dragón de jade

Mira a la derecha desde el principio de la rampa grande para ver el secreto. Da un salto largo hacia el saliente y pillatelo. Antes de volver, mata a los dos leopardos que habrán aparecido. O si no, déjalo para después y sube por la escalera larga del suelo del valle que lleva al saliente secreto.

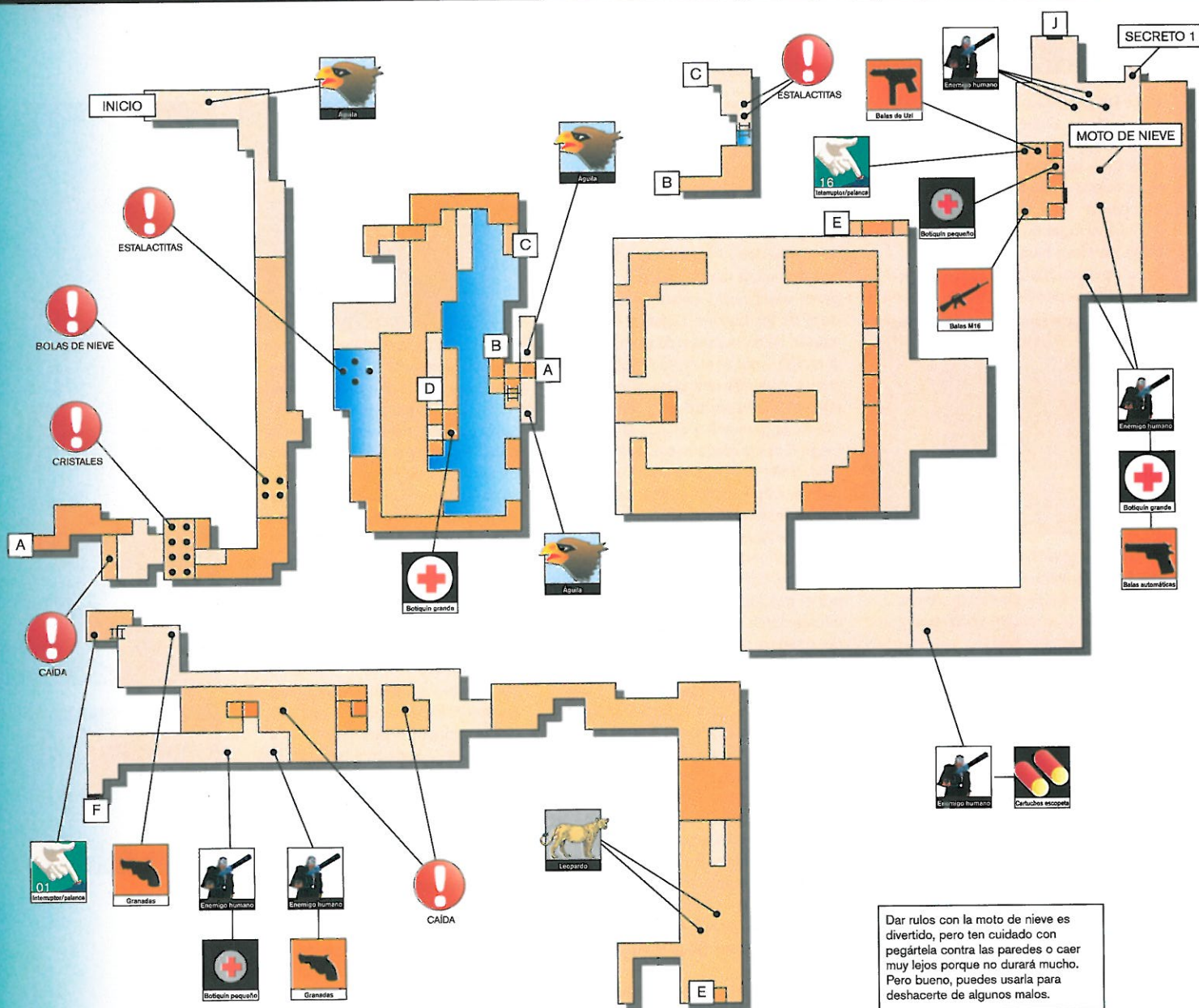
Secreto 3:

Dragón de oro

Baja por la escalera al foso y salta de inmediato a la izquierda para evitar las bolas de nieve antes de hacerte con el secreto.

Lara baja del vehículo para inspeccionar el terreno.





propio vehículo para regresar a la cabaña. Ve por el lado izquierdo de la última rampa y abandona tu moto junto a la losa. Liquid a los dos leopardos mientras vuelves por el túnel a la cabaña. Toma los objetos de dentro, dale al interruptor (4) y sal fuera a matar a los tres pistoleros.

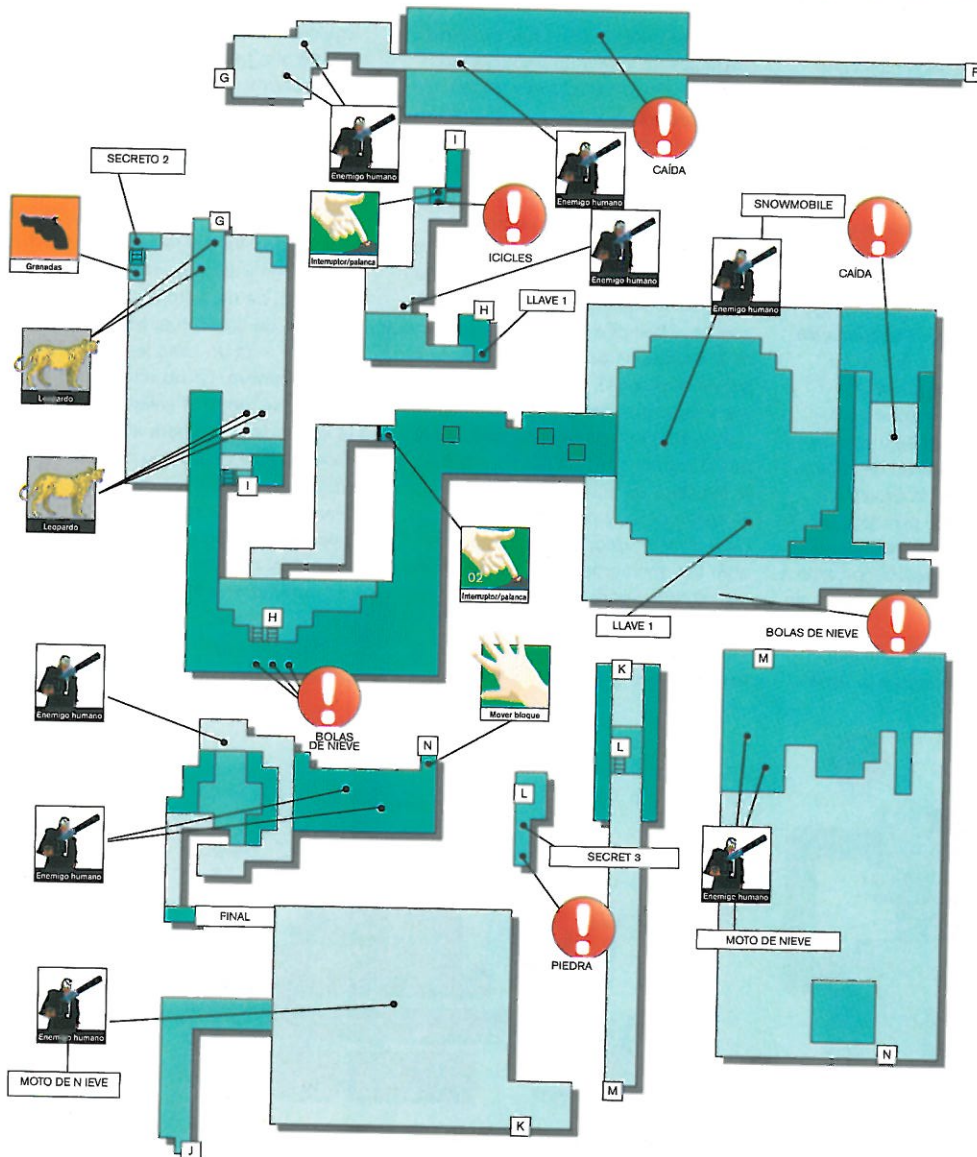


Pasa por la puerta abierta y sigue el pasadizo hasta una cueva grande. Cuélgate-suéltate e intenta llegar a terreno elevado para disparar a la moto de nieve armada. Una vez muerto el tío, puedes tomar prestada su maravillosa máquina. Ve con ella por el siguiente túnel y pégate a la izquierda para no caer al foso. (Ver Secreto 3.) Sal en la pendiente nevada y dirígete a la izquierda para esperar a que se presenten dos motos armadas. Intenta encargarte de ellas una a una.

Cuando estén muertos ambos motoristas, dirígete al valle. Empuja tres veces el bloque de piedra, luego retráete a tu moto de nieve para disparar o atropellar al pistolero que viene. Bájate para disparar al pistolero de debajo y pasa luego sobre el



precipicio con la moto a toda pastilla. El vehículo explota al fondo de la piscina, pero la suertuda de Lara escapa sin un rasguño. Nada hacia el saliente de la izquierda y sigue el pasadizo hasta el final del nivel.



Date cuenta de que la sección de arriba aparece en nuestro mapa con una rotación de 90° en el sentido de las agujas del reloj (para que quepa en la página, que es que hay que explicárselo todo). Ve a toda pastilla por el puente y atropella al tipo que se dispone a dispararte.

EL MONASTERIO DE BARKHANG

Sigue el pasadizo oscuro hasta el área descubierta donde hay unos monjes luchando con un par de pistoleros. No dispires a los monjes amistosos: ¡si matas a uno, se volverán contra ti durante el resto del nivel! Sube por la escalera de enfrente de la escalinata y mata al cuervo que hay en lo alto. Salta a la plataforma junto a la escalera y luego al agujero para sujetarte a la plataforma de delante. Tirate al saliente, salta al hueco que hay en las rocas y luego a la roca plana de la derecha, atento a nuevos cuervos. Salta a la roca inclinada sobre la grieta para deslizarte y agárrate al borde. Déjate caer para asirte a la grieta. Desplázate a la izquierda hasta poder encaramarte.

Rompe una de las ventanas para entrar en el edificio. Sigue el corredor

hasta el cruce y aguarda a que venga un monje por el pasadizo de la izquierda para entrar en la sala de delante (que contiene la puerta de la cámara acorazada). Cuando entre un pistolero por la ventana, ayuda al monje a vencerlo. Regresa al cruce de pasadizos y tuerce por la derecha (las puertas cerradas del final conducen al hall principal). Acércate a la primera abertura de la izquierda y deja que el monje te pase corriendo para enfrentarse a otro pistolero. Al otro lado de esa puerta, sube por la escalera a una pasarela de encima del hall principal. Dirígete a la derecha y toma el primer desvío a la izquierda para encontrar la llave del hall principal (Main Hall Key, 1); al monje no parece importarle que te la quedes.

Sigue por la pasarela y déjate caer al

pasadizo. Salta de lado para evitar el canto rodado que baja por la pendiente estrecha. Sigue el pasadizo y salta de espaldas desde el cruce para esquivar otro pedrusco.

Ve más allá de donde acaba, baja por la escalera y empuja el bloque del corredor. Sube otra vez por la escalera y sube hasta el final la pendiente del canto rodado. Siguelo hasta hallar una piscina. El agujero del medio te absorberá, así que nada a su alrededor para meterte en el pasadizo del fondo.

Sal en la siguiente piscina y sal del agua para dejarte caer desde muy alto a otra piscina. Ve a la derecha y enciende una bengala para ver las puertas que se abren y cierran. Acércate todo lo que puedas y pasa rodando cuando estén abiertas.



Dragón de oro

Segredo 2:

Dragón de piedra

Segredo 3:

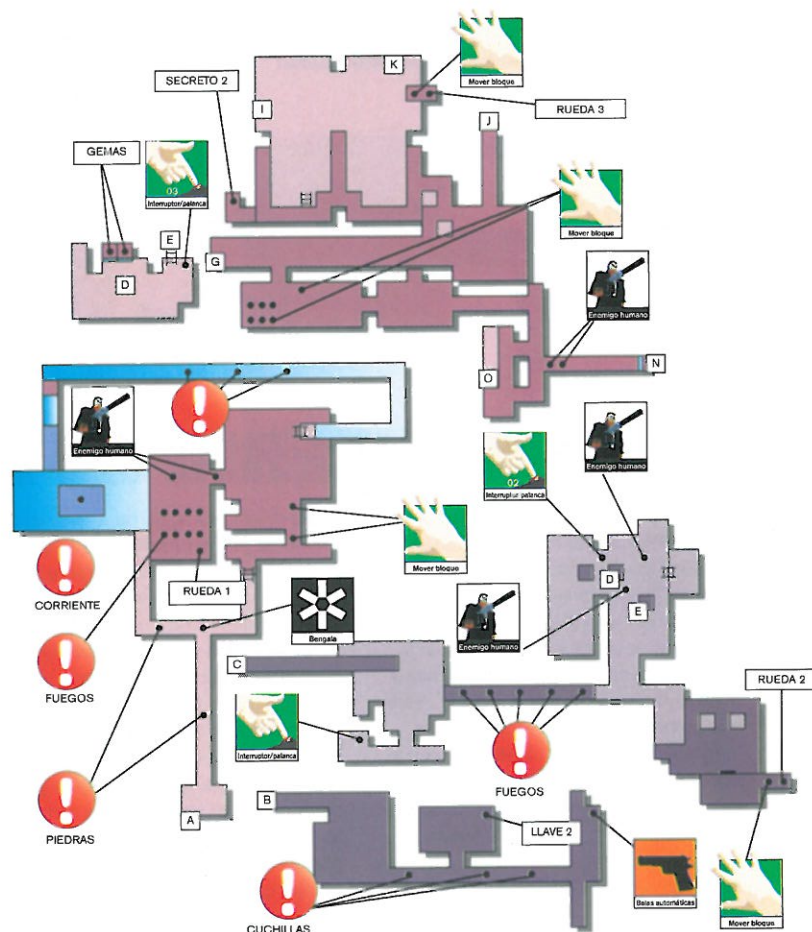
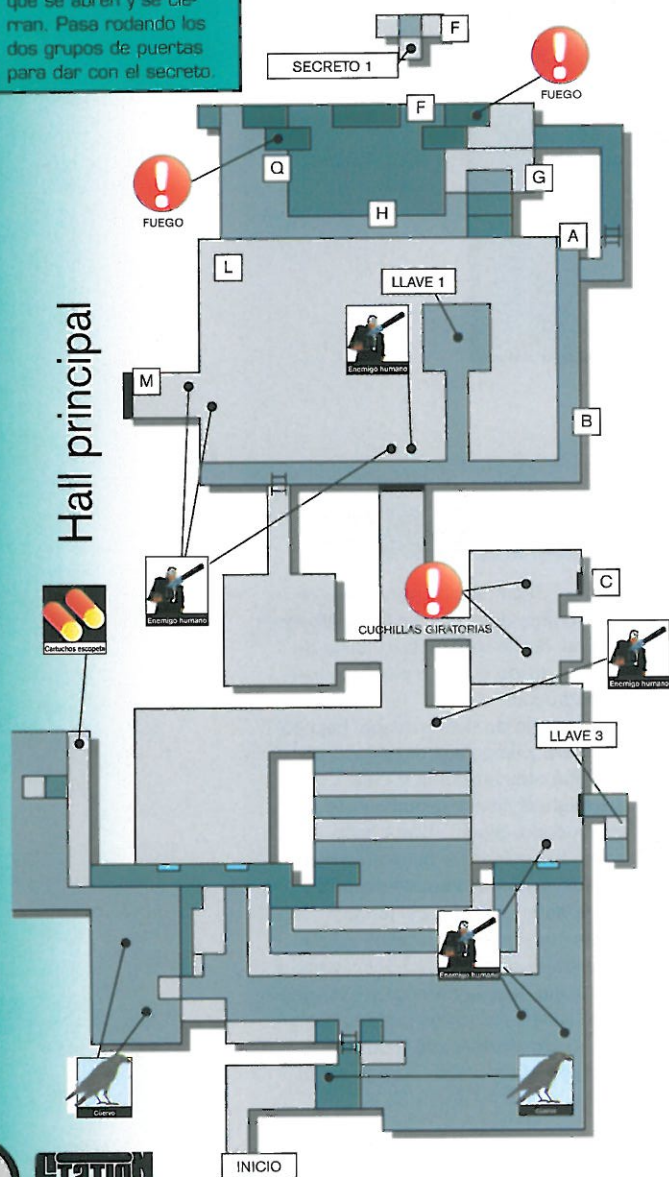
Dragón de jade

Recorre el pasadizo de la cuchilla giratoria, usando los escondrijos que hay a cada lado para esquivarla. Entra en el pasadizo de la izquierda que tiene las puertas que se abren y se cierran. Pasa rodando los dos grupos de puertas para dar con el secreto.

Quando la battaglia haya terminado,
pasa por la primera entrada a la dere-

cha (según entras en el hall principal). Cruza la sala y ve a un corredor con cuchillas giratorias. Corre y salta la primera, gira a la izquierda y toma la llave de la cámara acorazada (Strongroom Key, 2). Vuelve sobre tus pasos a la puerta de dicha cámara y ábrela para encontrar la llave de las azoteas (Rooftops Key, 3). Usa esta última llave en la sala cercana de las cuchillas giratorias (a la derecha desde el pasadizo que va al hall principal). Ve y mira detrás de las estatuas de becerros para hallar un interruptor (1). Acciónalo para apagar temporalmente las llamas del pasadizo contigo y pasa enseguida. Gira por la izquierda hacia la sala y sube por la escalera de la derecha para ver cómo luchan monjes y pistoleros ahí debajo. Dale al interruptor (2) del patio para abrir las dos trampillas. Tirate y rompe las ventanas para obtener dos gemas (Gemstones). Usa el interruptor (3) a la vuelta de la esquina para subir por la escalera. Sal al corredor y gira a la

Regresa a la trampilla de debajo de la estatua del hall principal y déjate caer





por ella. Sigue el pasadizo y dale al interruptor (4) para abrir la puerta. En su interior, empuja la caja por el arroyo para desaguar la sala de la piscina. Ve allí (por medio del atajo) y empuja la caja del saliente para dar con el tercer molinillo de oraciones.

Sube por la escalera y vuelve al pasadizo ancho. Ve por la izquierda a la sala y luego a la izquierda para llegar al duelo. Dispara a los pistoleros que te atacan al cruzar la sala y prepárate para más obstáculos. El fuego se extingue al acercarte, así que sáltalo hacia el pasadizo de debajo. Tirate al túnel para evitar las bolas de pinchos y girate para trepar por el saliente que hay justo más allá. Espera a que pase la cuchilla giratoria y salta el agujero. El fuego de delante se apagará, así que puedes correr al siguiente pasadizo. Tirate al túnel para esquivar nuevas bolas de pinchos, sube por la derecha y corre con cuidado para pasar la cuchilla giratoria y llegar a la entrada de enfrente,

donde encontrarás la llave de la trampilla (Trapdoor Key, 4). (Ver Secreto 3.)

Vuelve al hall principal y usa la llave en la cerradura para abrir la trampilla que hay cerca. Déjate caer por ella y aúpatte al final del pasadizo. Encamínate a la izquierda y dale al interruptor (5) para abrir las puertas dobles que dan al hall principal (y deja que los monjes se las arreglen con los pistoleros). Luego ciérralas de nuevo. Vuelve pasado el agujero y por la entrada para salir afuera. Sigue el camino marrón y aúpatte al túnel de detrás del pilar para subir por la escalera. Mata al águila y al pistolero a medida que te acercas al puente de cuerda. Crúzalo y cárgate unos cuantos cuervos. Ve a lo alto de la construcción por medio de los salientes y cuélgate-suéltate del agujero para echarle el guante al cuatro molinillo de oraciones, pulsa el interruptor (6) para salir.

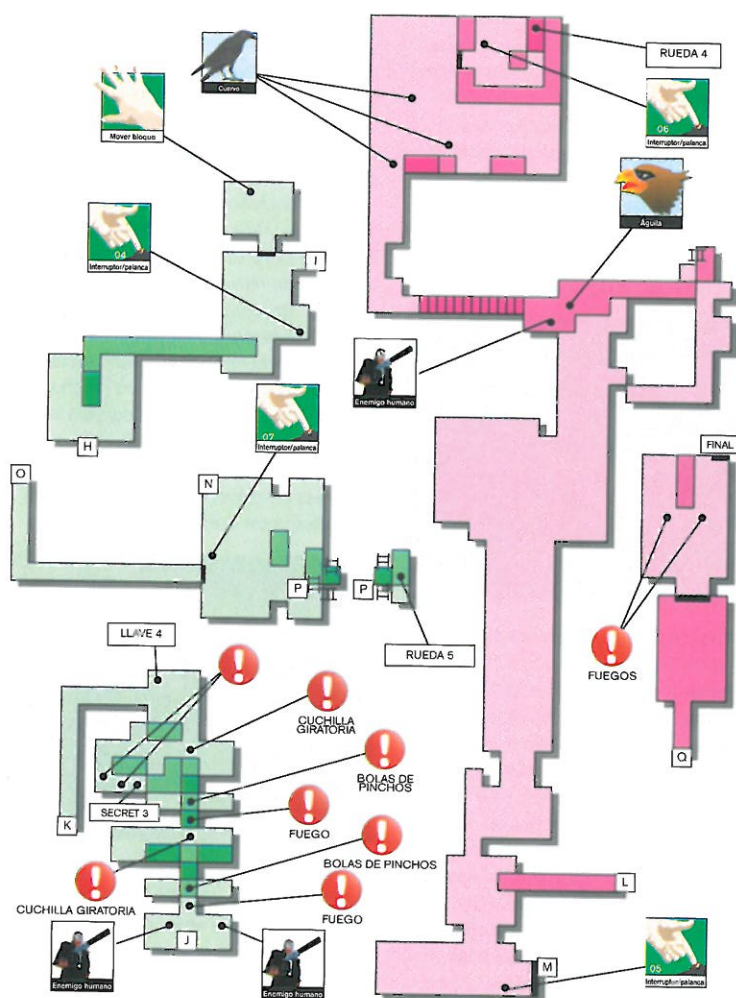
Retorna al hall principal y al pasadizo ancho a la derecha de la estatua

grande mientras matas a más pistoleros. Tuerce en el primer desvío a la derecha para ir a la sala de las cajas, donde puedes empujarlas para hallar algo de munición. Al otro lado de esta sala hay un pasadizo con una trampilla. Corre por él y agárrate enseguida a una de las escaleras. Ve a la derecha y luego a la izquierda para encontrar unas escaleras que llevan a una ventana. Mientras subes, detrás de ti aparecen algunos pistoleros: salta fuera de la ventana y pulsa el interruptor (7) para dejar salir a los monjes. Cierra detrás de ellos.

Cuando hayas matado a los restantes pistoleros, sube por las escaleras largas para agenciarte el último molinillo de oraciones. Regresa al hall principal y ve a la izquierda de la estatua grande a insertar todos los molinillo de oraciones. Con esto se abren las puertas dobles que hay allí. Sube por la cuesta e inserta el serafín para abrir la salida del nivel.



Pasa rodando por estas puertas.



Batalla campal entre monjes y matones.



Calcula bien para pasar entre las cuchillas.



LAS CATACUMBAS DE TALIÓN

Secreto 1:

Dragón de piedra

Agárrate a la grieta de la izquierda, desplázate a la derecha hasta poder auparte y toma el secreto (más algunas bengalas).

Secreto 2:

Dragón de jade

Detrás de la plataforma medio helada de la derecha hay una escalera helada. Sube por ella y tírate desde el lado derecho a la plataforma inclinada de debajo. Salta enseguida a la siguiente plataforma y luego a un saliente plano para divisar el dragón. Al salir, salta desde la pendiente para asirte a la escalera.

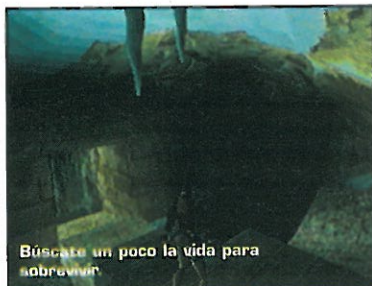
Secreto 3:

Dragón de oro

Mira a la izquierda para ver un muro escalable. Ve por él y tírate por la izquierda al saliente del secreto.

Tírate por el lado de las escaleras para que no te caigan encima las letales estalactitas. Ve a la sala de la cuesta. (Ver Secreto 1.) Deslízate y, guardando las distancias, mata al yeti que te ataca.

Dale al interruptor (1) junto a las barras que hay al fondo y sube por la escalera del área oscura. Luego deslízate otra vez pendiente abajo y salta para asirte al saliente. Mata al leopardo, tírate de las



escaleras (para evitar los carámbanos) y sigue el pasadizo hasta una cueva con una piscina.

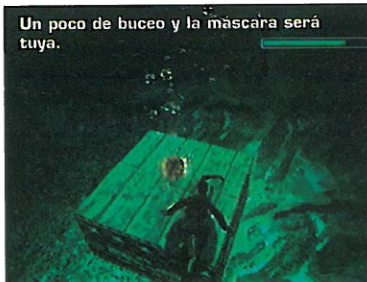
Al acercarte a la piscina, saldrán pistoleros por las escaleras de encima, así que cóselos a tiros. Luego estate alerta a los leopardos de alrededor de la piscina. Desde las escaleras, sube por la pendiente nevada a la izquierda de la piscina y salta a ésta por la derecha para evitar las bolas de nieve. Vuelve a la pendiente y salta en diagonal a la derecha hacia un saliente inferior. Pasa corriendo las baldosas que se hunden y sube por la escalera. Da una voltereta hacia atrás desde lo más alto, gírate y salta para accionar el interruptor (2) que alza la jaula de encima de la máscara tibetana.

Ve a por ella, en cuyo instante se desahguará la piscina. Ve ahí abajo, colgándote-soltándote del agujero. Da un salto largo sobre el foso de pinchos e inserta la máscara para abrir la puerta. Sube corriendo hacia la izquierda de la pendiente y enca-

rámate al saliente para esquivar las bolas de nieve.

Dispónete a disparar a cuatro leopardos, pero no vuelvas a la pendiente hasta que haya bajado otro grupo de bolas de nieve. Ve a las escaleras de la izquierda y salta desde la más baja para agarrarte a la abertura en la roca. Tírate a la cueva grande y dirígete hacia el hielo, instante en el que aparecen cuatro leopardos. Elimina a los mininos, pasa por la arcada y dispara a unos cuantos más. Sube al saliente de roca que hay justo a la izquierda y tírate a la piscina de debajo para dar con la segunda máscara tibetana.

Sal del agua y sube otra vez al saliente de roca. Mata a los dos pistoleros de debajo y vete de vuelta a la pendiente de las bolas de nieve. Sigue el pasadizo ancho de la derecha e inserta la máscara para abrir la puerta. Tírate a la sala oscura; al fondo hay jaulas cerradas con yetis. Ve por la pasarela hacia la izquierda y salta dos huecos para llegar al interruptor (3). Púlsalo para iluminar (un poco) la estancia y abrir las jaulas. Ponte a disparar a los yetis, dando vueltas para mantenerlos lejos. Una vez muertos, toma los objetos de las jaulas. Luego vuelve a lo más alto y mueve el bloque del rincón (a la derecha del interruptor). Empújalo bajo uno de los grupos de barras que hay cerca del interruptor (para evitar que se cierren) antes de entrar en la sala de detrás. Dale al interruptor (4) de la parte



de atrás y sal luego al exterior, disparando a los pistoleros que aparecen.

Deshaz todo el camino hasta la abertura en la pared de roca, junto a la cuesta de las bolas de nieve. Cruza la puerta abierta y ve por el primer puente de cuerda. Al principio del segundo, vete a la izquierda para esquivar las bolas de nieve.

Continúa por el segundo puente y da un salto largo para agarrarte a la escalera. Sube y sigue el pasadizo hasta una agujero con una piscina grande debajo. Salta al agua y sal a tierra para evitar a las barracudas. Disparales desde la orilla y luego nada/vadea hasta la siguiente cueva. Nada hacia la izquierda. (Ver Secreto 2.) Sigue hacia la izquierda, donde se ensancha la caverna, y gira a la



derecha para dirigirte a las puertas cerradas. Sube a los pilares de enfrente y da un alto largo para sujetarte a la escalera.

Sube y salta de espaldas en lo más alto para caer en un saliente con un interruptor (5). Acciónalo para abrir las puertas cerradas de debajo. Salta otra vez al agua y pasa por ellas. Mata al leopardo y pulsa el interruptor (6) para abrir las grandes puertas que hay cerca de la pendiente de las bolas de nieve. Cuélgate-suéltate a la capa de hielo y pasa otra vez por la abertura en la roca.

Cruza las puertas y da un salto largo sobre el foso. Si quieres algunos objetos, mata a los leopardos de debajo antes de dejarte caer y tomar el material que hay en el rincón del fondo a la izquierda. Dale al interruptor para abrir las puertas y cárgate al leopardo que aparece.

Arriba del foso, salta hacia delante, hacia atrás y luego adelante hacia las bolas de nieve de enfrente. Luego atrae las bolas de nieve de la cuesta más pequeña de al lado. Éstas rompen la puerta y llegan a la sala pequeña. Pisa el interruptor izquierdo del suelo para abrir una puerta. Ve a una sala con pinchos en el suelo. (Ver Secreto 3.) Dirígete a la puerta que hay cerca, a la derecha, da un salto a través de ella y luego otro sobre las bolas de nieve. Gírate y corre por el otro interruptor del suelo, sala las bolas



de nieve y salta hacia atrás a través de la puerta de la derecha. Pasa luego por la salida de enfrente antes de que se cierre. Párate en cuanto entres para no caer. Salta para agarrarte a la escalera y baja.

CONTINUARÁ...

Lara vuelve el mes que viene. Y ya no más hasta *Tomb Raider IV*.

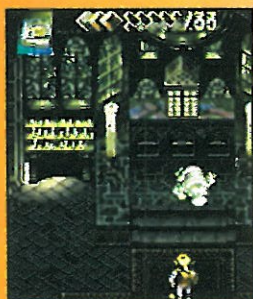
Tras esos barrotes se encuentra la máscara.





ALUNDRA

Tras haber almacenado ya sus buenas 100 horas de juego en la tarjeta de memoria, nuestros fatigados currantes reciben un empujón de energía mágica para ofrecerte la última parte de nuestra épica guía.



Finalmente, Alundra se despacha a gusto con Ronan por haberse cargado a un buen puñado de paisanos.

Matar a cualquiera de los dos demonios gemelos significa el fin para ambos, así que liquida a uno y listo.

EL SUEÑO DE NESTUS

Después de que Meia despierte a Alundra, ve a casa de Wendell. Habla con Meade y sube luego al piso de arriba. Habla con todos los aldeanos que rodean la cama y Septimus entrará en la sala. Charla con él e introdúctete luego en el sueño de Nestus.

Ve más allá de las estatuas y cruza la salida del Norte. Mata al Murgg que vigila la siguiente sección y acércate a las placas de presión que hay en la sala de la izquierda. Espera a que todas las placas se vuelvan verdes y pisa el teletransportador del centro de la sala. Cuando Alundra se rematerialice, haz que pise la placa de presión de abajo a la derecha y ve pisan-

do luego las placas en sentido contrario a las agujas del reloj. Cuando hayas activado las placas en el orden correcto, se abrirá la puerta del muro al Norte. Crúzala y observa la pauta que sigue la bola de fuego. Luego vuelve a través del teletransportador de la sala anterior.

Ve al Norte y entra en la sala de encima. Pisa la placa de presión de arriba a la izquierda, junto al pedestal, y ve activando las demás placas siguiendo las agujas del reloj. Regresa al teletransportador de la sala inferior y ve a través de él. Avanza por el Norte hacia el puente. Cruza la puerta del final del puente y recoge el barril del centro de la sala. Acércate a la placa de presión del rincón Noroeste y actívala. Pon el barril junto al saliente y cruza hacia la entrada que hay en la pared del Oeste. Crúzala y atraviesa la siguiente sala para llegar a la puerta a la izquierda. Crúzala y pasa por el teletransportador.

Dirígete al Oeste y ve debajo del saliente que contiene al Murgg. Entra en la sala del fondo a la izquierda y activa la placa de presión de la esquina superior derecha. Cruza la puerta abierta y sube las escaleras. Ve por la puerta en lo alto de las escaleras y pasa por la plataforma de malla. Toma el barril en lo alto de las escaleras y lánzalo a la placa de presión. El barril de detrás del cristal se mueve a la vez que el barril que lleva Alundra, así que hay que ponerlos en sus respectivas placas de presión al mismo tiempo. Hecho esto, el cristal se hace añicos, permitiendo a Alundra bajar por las escaleras que caen al Sur.

Activa la placa de presión que hay en las escaleras a mano derecha y baja por la serie de peldaños que aparecen. Cruza la puerta al final de las escaleras y activa la placa de presión de la derecha. Salta a la plataforma móvil y ve en ella al saliente de enfrente. Cruza la puerta al Sur y observa los dos interruptores cuando Alundra reaparezca. Ve a la izquierda y pisa la placa de presión del final del corredor. Luego pasa por el teletransportador de arriba del todo.

Ve hasta la placa de presión que hay en la parte más baja de este corredor y vuelve a pasar luego por el teletransportador.

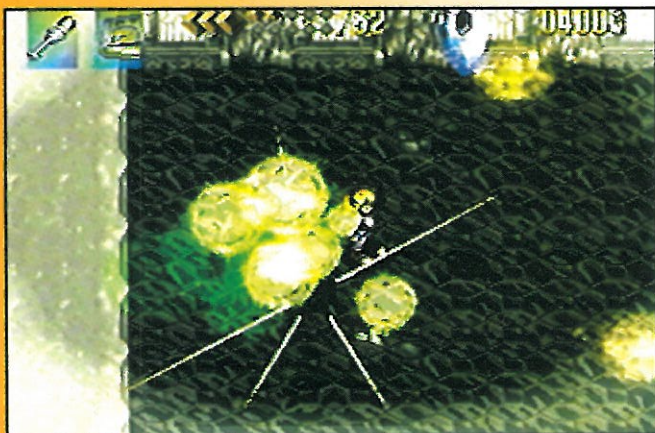


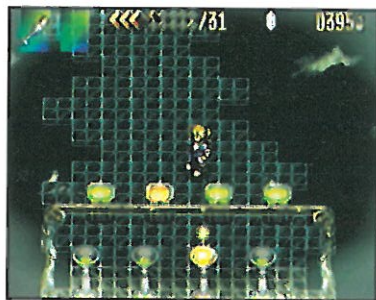
Regresa a la sala que contiene las placas de presión brillantes y pasa por el teletransportador. Acércate a las placas de presión pisa la de la izquierda. Luego pisa dos veces la derecha. Pisa de nuevo en la izquierda y salta después a la placa derecha. Pisa dos veces la placa izquierda y, por último, pisa las placas derecha e izquierda. Se abrirá la puerta en la pared del Sur.

Cruza la puerta y mira cómo se encienden las antorchas. Ve por el teletransportador de la izquierda. Acércate a las antorchas del centro de la sala y enciende la del rincón del Nordeste. Luego enciende una por una la del Sudeste, la del Noroeste y la del Sudoeste. Cuando todas las antorchas están encendidas correctamente, se abre la puerta del muro del Oeste. Recoge la llave del cofre que ha aparecido y cruza la puerta de la pared Norte.

Abre la puerta de delante con la llave y pasa al otro lado. Cruza el puente, pasa por la siguiente puerta y ve en la plataforma flotante a la pared del Norte. Sal por la puerta del Norte y sube las escaleras. Cruza la puerta del Sur que hay en lo alto de las escaleras y pasa por el segundo puente. Cuando se hayan encendido las cuatro antorchas al otro lado del cristal, pisa la placa central derecha. Luego pisa la de más a la izquierda y la del fondo a la derecha. Por último, pisa la placa central izquierda para romper el cristal.

Sal de esta sección por la puerta del Sur y pisa la placa de presión. Baja por las escaleras ampliadas y cruza la puerta del fondo. Sigue hacia el Sur hasta que Alundra llegue a un teletransportador y pisalo. Ve al Norte a través de la primera puerta y luego al Este por la segunda.





Pisa la placa de presión del final del corredor y ve por el teletransportador de arriba del todo. Pisa la placa de presión, como antes, y vuelve a través del teletransportador.

Regresa al Oeste y ve al Sur en el primer giro. Cruza la puerta de la pared del Este y ve al rincón Nordeste de la sala contigua. Ve al saliente alto y avanza al Norte siguiendo la pasarela. Cruza el puente y mata al Murgg de la siguiente sala. Sal por la puerta del Norte y sube las escaleras. Cruza la puerta en lo alto de las escaleras y ve por el Sur hacia las antorchas. Cuando estén encendidas todas las antorchas que quedan cerca de Alundra, aparecerá una bola de fuego al otro lado del cristal. Usa a Alundra para que dirija la bola de fuego hacia las antorchas del otro lado del cristal y enciéndelas en este orden: fondo a la derecha, centro, fondo a la izquierda, central derecha y central izquierda.

Cuando se rompa el cristal, acércate a las escaleras del Sur y pisa la placa de presión. Cruza la puerta del final de las escaleras y mata al Murgg de la pasarela. Sigue hacia el Sur hasta que Alundra llegue a la sala que contiene el dispositivo de las bolas de fuego. Cárgate a todos los Murggs de la sala para abrir la puerta de debajo del dispositivo. Cruza la puerta y pisa el teletransportador que se halla entre los dos cofres.

Ahora Alundra debe vencer a los gemelos malvados que habitan esta parte del sueño de Nestus. Si Alundra pasa entre los gemelos, le dispararán un rayo de energía. Así que asegúrate que Alundra se pegue a las paredes exteriores. Como ambas criaturas son dos partes de la misma, Alundra sólo ha de destruir a una para vencerlas a ambas. Ve agrediendo a una criatura y esquivando sus ataques erráticos. Para destruir a uno de los gemelos hacen falta unos 15 impactos cargados con la varita de fuego.

Con los gemelos destruidos, ve hacia la luz azul que ha aparecido la sala. Alundra sale a la base Murgg. Habla con Bergus y destruye luego la estatua con el mayal de Alundra. Cuando por fin se rompa la estatua, el techo empezará a hundirse. Esquiva las rocas que caen y tarde o temprano una de ellas golpeará la palanca al otro lado de la pared. Ello abrirá las puertas y permitirá la huida de Alundra y Bergus.

LA LOCURA DE RONAN

Camino de vuelta al pueblo, mira la estatua al Sur. Quita el gran pedrusco que tiene delante y recorre el camino. Examina la estatua y hazte con la espada legendaria. Luego sigue hacia el pueblo. Al llegar al pueblo, ve a casa de Wendell. Charla con Bergus y mata al Murgg que te ataca. Ve a casa del alcalde Beaumont y habla con ellos. Entra en la casa y dialoga con los aldeanos que allí se encuentran. Cuando hayan acabado de hablar todos, retorna a casa de Jess a echarte una siestecita.

Cuando Alundra despierte, ve a la tienda de Naomi y hazte con la armadura de plata. Luego dialoga con Meia. Tras hablar con ella, ve al Norte y encárate con Ronan en el santuario. Tras cruzar



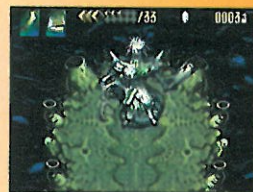
algunas palabras, Ronan intenta zanjar la discusión convirtiéndose en un demonio desbocado.

Selecciona el arco de sauce en el inventario de Alundra y prepárate a acabar para siempre con el fanático éste. Onan crea un anillo de piedras alrededor de su cuerpo para protegerse. No te preocupes por ellas: las flechas del arco de sauce las atraviesan. Tras un rato, Ronan deja de intentar acertar a Alundra con el láser de su brazo y le dispara rayos de energía. Espera a ver las sombras de los rayos que aparecen antes del impacto en el suelo de la cueva y esquiválas como convenga. Cuando Ronan ha recibido unos 30 impactos, se desintegra. En ese momento los aldeanos irrumpen en el lugar sagrado y hablan con Alundra. Tras una breve discusión, todos los aldeanos se juntan y producen la espada mágica para Alundra. Recógela y vuelve al pueblo de Inoa. Habla con Meia y el vigilante del cementerio, ve luego a casa de Jess y guarda la partida.

Tras acabar con Ronan, los aldeanos se reúnen para engendrar una poderosa arma.



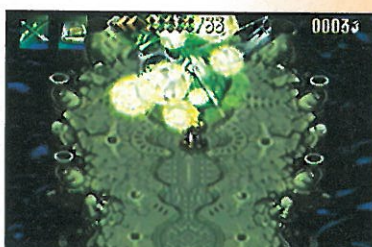
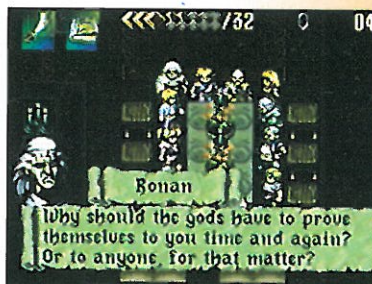
Los Murgg vienen y arrasan todo el pueblo. Hay que ver.



Mantén las distancias con Ronan si no quieres catar su peligroso escudo.

Después de una discusión teológica, Ronan se pone a largar sobre la grandeza de los dioses.

Luego se convierte en una bestia negra, para rematar la discusión.



LA CABAÑA DE NAVA

Ve a la cabaña de Nava y echa un vistazo. Baja por la trampilla y ve a la derecha siguiendo el pasadizo. Dirígete al Norte, cruza el agua y pasa por la puerta del rincón Nordeste. Al entrar en la sala adyacente, la puerta se cierra y aparecen cuatro avispas. Cárgatelas a todas y ve por una de las puertas del Norte.

Detrás de cada una de estas puertas hay un laberinto de salas que aparecen de forma aleatoria. Alundra debe encontrar las escaleras sagradas.

Una vez halladas, examina la puerta en lo alto. Alundra se entera de que para abrir la puerta debe encender los 12 orbes ocultos en el laberinto.

Las estancias aparecen al azar cada vez que se entra en el laberinto y son muy difíciles de hallar. Aquí tienes un resumen acerca del paradero de los orbes y cómo encenderlos.



1. Esta sala es fácil. Sólo has de correr hacia el orbe y saltar para golpearlo. Luego corre hacia la salida antes de que las avispas puedan atacar.



2. La sala custodiada por hombres de barro también resulta fácil de completar. Tan sólo líquida a esas asquerosas aberraciones de color gris y caerá un orbe para que Alundra lo encienda.



3. Espera a que salten los tres peces del agua y elimínalos a todos. El saliente en el que se halla el orbe cederá, permitiendo a Alundra llegar hasta él.



4. Despacha a las entrometidas de las avispas y recoge el barril del rincón superior izquierdo. Coloca el barril en el saliente izquierdo y salta encima de él para alcanzar el orbe.



5. Acércate a la luz de la esquina inferior izquierda de la sala. Sigue el pasadizo secreto y Alundra acabará llegando al orbe del rincón superior derecho.



6. Cárgate todas las avispas que infestan el área y del suelo saldrán cuatro objetos. Uno de ellos es un orbe. Golpéalo y recoge el halcón dorado antes de dejar la estancia.



7. Limpia de avispas la sala del saliente y salta luego a los pilares de piedra. Salta por el exterior de la sala para llegar al orbe del saliente alto.



8. El orbe de esta sala está oculto en una roca en forma de donut. Ve por la entrada del Este, en el lado de la roca, para llegar hasta él.



9. Despeja la sala de hombres de barro y lanza una bomba a la losa de arriba a la izquierda. Bajo la losa hay un orbe. Golpéalo y cárgate las losas para revelar una serie de salidas.



10. Toma el barril que hay a la izquierda de la pantalla y salta hacia las plataformas del Norte. Ve a la derecha, cruza las plataformas y tira el barril contra el orbe para encenderlo.



11. Salta hacia el saliente de la izquierda y sigue la pasarela para encender el orbe de esta sala.



12. Acércate al rincón Nordeste de esta sala y salta hacia el orbe desde allí.



Cuando estén encendidos los 12 orbes, Alundra puede volver a las escaleras y cruzar la puerta de arriba del todo. Al llegar a la isla de Nava, ve a la izquierda, guarda la partida y entra en su cabaña. Charla con Nava, toma la piedra y ponla en el estante del muro del Norte. Recoge el medallón del diamante y habla de nuevo con Nava. Zorga entra por la ventana y se lleva a Alundra para luchar.

Zorga ataca a Alundra con discos afilados. Quédate cerca del borde y esquivalos en el último momento. Cuando Zorga toque el suelo, dale con la espada legendaria o de lo contrario lanzará un ataque de energía mortal sobre Alundra. Al recibir Zorga 20 impactos, volverá a la isla de Nava y estirará la pata. El espíritu de Nava teletransporta a Alundra de vuelta a su cabaña. Regresa ahora a Inoa y guarda la partida.

EL LAGO DE LAS CÚPULAS

Tras grabar, dirígete al gran lago, situado al Este de la torre Murgg. Alrededor del lago hay siete altares. Cada uno tiene un hueco en el que se puede poner un sello. Busca los siete altares y coloca todos los sellos para izar la guarida de Melzas. Los cinco primeros son bastante fáciles de hallar, ya que se encuentran en el lago. Pero a los últimos dos hay que llegar por medios distintos. Ve al puente que lleva a los tres soportes de los sellos del centro del lago. Vete por la parte derecha del puente y nada a la izquierda. Nada al Sur bajando por el río corto y sube al embarcadero que hay allí. Para dar con el último soporte de sello, vuelve a la mina. Ve al Oeste desde la mina y pasa la catarata. Junto a ésta hay una cueva: entra en ella y salta a la plataforma de debajo del saliente Norte. Mata con bombas a las babosas de debajo y la plataforma subirá. Sigue el pasadizo y sal de la cueva. Acércate al último altar y pon el sello en su interior.

En ese instante se alzará la prisión de Melzas. Ve al Norte por la pasarela incrustada de algas y sube por las escaleras del final. Sigue la pasarela de la derecha hasta el final y tírate al agua. Nada al Norte y cruza la abertura del muro.

Apila los barriles uno encima de otro para llegar a las dos criaturas-planta del lado izquierdo de la pantalla. Rebánalas y sube por las escaleras de la pared que hay al Norte. Dispara a la palanca de la izquierda con el arco de sauce y cárgate a las criaturas de la sala. Luego vete por la puerta de la pared Sur.

Ve al Sur y entra en la cúpula al final de la pasarela. Vence al enemigo de dentro y el pilar que bloquea las escaleras se moverá. Cruza la puerta de





ALUNDRA



la izquierda y avanza a la siguiente cúpula. Dale a la palanca de la izquierda, dentro de la cúpula, y recoge la llave del cofre que cae. Vuelve a la cúpula anterior y baja las escaleras.

Ve a la derecha y pasa por la entrada de la pared Norte. Mata a las dos criaturas que se teletransportan y pon los barriles en las placas de presión. Vuelve por la puerta del Sur y baja por las escaleras de la derecha. Abre la puerta que hay al pie de las escaleras y crúzala. Usa el arco de sauce para disparar al orbe gris custodiado por los bloques de piedra. Tras destruir el orbe, los pilares se desactivan. Deja la sala y vuelve escaleras arriba. Sigue a la izquierda y pisa la placa de presión junto a la cadena. Golpea la cadena con la espada y pisa de nuevo la placa.

Retorna a la sala donde Alundra descubrió la llave y sube las escaleras. Sigue la muralla y entra en la siguiente cúpula. Cruza la sala que contiene los pilares de fuego azul y sal por la puerta del Oeste. Continúa hacia la siguiente



puerta y mata a todas las criaturas de la sala. Sal por la puerta en la pared del Norte y dirígete a la siguiente bóveda. Rodea los pinchos para que Alundra pueda activar la palanca y regresa a la cúpula anterior.

Baja los dos tramos de escaleras y empuja el pilar a la derecha. Cruza la puerta que hay a la izquierda de las escaleras y dale a la palanca de dentro antes de volver a la sala anterior. Ve a lo alto del primer tramo de escaleras y cruza la puerta.

Empuja hacia abajo el pilar móvil de la izquierda. Luego cruza el pasadizo que estaba bloqueando. Cruza la puerta al Norte y mata a las criaturas del interior. Pisa la placa interruptor y vuelve luego por el pasadizo oculto hasta su entrada. Empuja el pilar de vuelta a su posición inicial y cruza después la puerta del Norte.

Sube las escaleras y toma la llave del cofre que hay en lo alto. Vuelve al tramo de escaleras donde empujaste el primer pilar y abre la puerta que hay allí. Crúzala y dispara al orbe gris con el arco de sauce. Hecho esto, regresa por la puerta del Sur y vuelve a la sala donde empujaste el segundo pilar. Mata a todos los seres de la sala y ve por el pasadizo secreto. Coloca el barril en una de las dos placas interruptor del final del pasadizo secreto y pisa la otra. Recoge la llave del cofre que cae y sube por las escaleras a la cúpula de la derecha.

Ya sin los dos pilares de fuego azul, Alundra puede llegar a los cofres. Toma

la llave del cofre izquierdo y vuelve a la cúpula de la izquierda. Baja por el primer tramo de escaleras y cruza la puerta a mano derecha. Abre ambas secciones de pared de delante de la placa de presión, y písalas. Golpea la cadena hasta que caiga, vuelve a la izquierda y sube las escaleras.

Cruza la puerta de la derecha, junto a las escaleras, y sigue la pasarela hasta que Alundra se encuentre justo encima de la puerta que estaba abierta. Déjate caer por el hueco en la barandilla del Norte y cruza la puerta principal. Ve al Norte y luego al Oeste para entrar en el laberinto y activa la placa de presión de allí. Ve de nuevo al Oeste y cruza el hueco apenas visible en el arbusto para alcanzar el cofre. Toma la llave del cofre y cruza el hueco que hay en el arbusto de la izquierda. Abre la puerta de en medio del laberinto y sube las escaleras que hay entre las estatuas de los dinosaurios. Examina los cofres de encima de las estatuas y hazte con las semillas mágicas. Baja de nuevo por las escaleras y sigue a la derecha. Ve al Norte, subiendo por las siguientes escaleras, y síguelas para llegar a una placa de presión. Pisa la placa y ve por el Norte a la puerta que se acaba de abrir. Cruza el puente y pisa la placa de presión para volver al poblado de Inoa. Trepa por el pozo y ve a casa de Jess a guardar la partida.

Vuelve por el pozo y regresa al laberinto. Baja las escaleras y cruza el arbusto que hay en la parte inferior derecha de la fuente. Recoge la llave del cofre y úsala para abrir la puerta de la izquierda. Sube las escaleras que hay a la izquierda de los dinosaurios y salta por el hueco del pasamanos. Activa la placa de presión del saliente de delante y cruza luego la puerta que se abre al Norte.

Usa el restaurador de energía del final del pasadizo y vuelve luego a la fuente. Dirígete a la izquierda desde la fuente y pasa por el teletransportador oculto en el laberinto. Cuando Alundra reaparezca, ve al Sur por el hueco del arbusto y ve a la derecha. Toma la llave del cofre y vuelve a la izquierda. Cruza el agujero del arbusto de la izquierda y sigue por la izquierda hasta el centro del laberinto. Abre la segunda puerta y tira al Oeste. Al llegar al final del camino, ve al Norte por el hueco del arbusto y hazte con la llave del cofre. Salta al cofre y cruza el arbusto de encima.

Ve a la estatua del rincón Noroeste del laberinto y cruza el teletransportador de debajo. Ve al Norte desde el teletransportador y pisotea la placa de presión. Cruza el hueco en el arbusto de encima y entra en el santuario principal.



Detrás del pilar de arriba hay un pasaje secreto.



Una vez que todas las placas de presión han sido activadas, las puertas del palacio se abrirán.



EL INTERIOR DEL SANTUARIO

Sube las escaleras y cruza la puerta de arriba del todo. Melzas aparece en esta sala, congela el tiempo y arroja a Alundra a través de la puertas. Ve a la derecha y sube las escaleras. Cruza la puerta en lo alto de las escaleras y ve por la derecha a la primera entrada. Cruza la puerta y trepa por la estantería. Agarra la llave del cofre y cruza la puerta del Sur.

Regresa a la sala de los seis pilares de fuego y pasa por la puerta a la derecha. Ve al Norte y recoge el barril que hay en lo alto de la estantería. Coloca el barril sobre la silla del rincón Noroeste. Luego cruza por las partes más altas de las estanterías para llegar a la palanca ubicada en el centro de la biblioteca. Hecho esto, sal de la biblioteca por la puerta de la derecha.

Deja atrás las criaturas-planta y cruza la puerta del Este. Golpea la armadura que hay justo debajo del pasadizo del Norte y pisa el cofre que queda al descubierto. Da un brinco desde el cofre a la armadura de la derecha. Desde allí, salta hacia la puerta que cae al Norte. Abre la puerta y sube las escaleras. Cruza la puerta en lo alto de las escaleras y acércate a los pilares. Empuja hacia arriba el pilar del fondo a la derecha de forma que quede levemente por encima del pilar del medio. Luego empuja a la izquierda el pilar de en medio. Por último, empuja el pilar derecho a la izquierda y sube por la escalera. Ve a lo más alto y sube por la segunda escalera. Toma la llave del cofre y dale a la palanca antes de regresar a la sala de los seis pilares de fuego.

Sube las escaleras de la izquierda y golpea todas las armaduras del corredor. Pisa las dos placas de presión que se revelan y vuelve a la sala de los pilares de fuego.

Cruza la puerta en el lado izquierdo de la estancia y recorre el pasillo. Sal por la puerta del final del pasadizo y destruye la armadura del fondo a la izquierda. Toma el barril y ponlo junto al saliente del rincón Noroeste. Sube al saliente y abre la puerta. Crúzala y sube las escaleras. Cruza la entrada en lo alto de las escaleras y recoge el barril de la parte izquierda de la sala. Sitúa el barril en la placa de presión de la esquina superior. Cárgate las cajas amarillas de la parte inferior de la sala para descubrir un barril. Hazte con él y úsalo para llegar al hueco de la barandilla de encima.

Pisa la placa de presión de debajo del cofre y vuelve con el primer barril que colocaste. Recógelo y ponlo en lo alto de las escaleras. Usa los demás barriles que hay allí a modo de peldaños para que Alundra pueda llegar a la escalera. Súbela y dale al interruptor de la sala de encima. El tiempo empezará de nuevo.



Dispara a los focos con el arco y caerá un cofre.



Échale un vistazo a la torre del reloj: contiene la llave de los niveles más bajos.



Enciende primero la mesa de arriba y luego la de abajo para salir de la biblioteca.

Utiliza las estatuas de los caballeros para alcanzar los salientes altos.



Recoge la llave del cofre y pisa la placa de presión flotante. Cruza la puerta que se abre y tírate por el agujero que hay en la barandilla de debajo. Pisa la placa de presión y cruza la puerta del Norte. Baja por la escalera de caracol y por el siguiente grupo de escaleras al Sur. Dale a la palanca que hay al fondo de las escaleras y vuelve al Norte. Ve a la derecha pasando por el corredor y cruza la puerta del rincón Nordeste. Ve al Sur y vuelve al exterior del castillo. Sube por las escaleras de la derecha y cruza la puerta de arriba del todo. Sigue al Norte hasta que Alundra llegue a una sala con surtidores de fuego en su interior. Ve al rincón superior derecho y empuja hacia abajo el pilar que hay allí. Empuja ahora el pilar a la izquierda de forma que quede alineado con la placa de presión de debajo y vuelve a empujarlo hacia abajo. Cuando el pilar esté firmemente sobre la placa, aparecerá una línea de bombillas en el saliente Norte.

Ve al lado derecho del saliente y selecciona el arco de sauce. Dispara una flecha al otro lado de las bombillas para que tres se vuelvan verdes. Luego pisa el surtidor de llamas de arriba a la izquierda y dispara a la de color naranja restante. Examina el cofre que cae y agénciate el elixir.

Cruza la puerta del Sur y ve a la derecha. Abre y cruza la puerta de la pared Norte. Elimina todas las criaturas de la sala contigua y dale a la palanca. Pon una bomba al Norte de la palanca y, tras unos segundos, pon otra al Sur. Salta a la plataforma y, cuando la primera bomba estalle, Alundra será transportado al primer saliente. Cruza enseguida a la segunda plataforma. Cuando la segunda bomba haga explosión, salta a la placa de presión y abandona la sala.

Cruza la siguiente puerta a la derecha. Empuja el pilar a una de las placas de presión y pon luego barriles en las restantes placas. Con todas las placas

cubiertas, aparecerá un cofre. Toma la hierba del cofre y vete de la sala.

Ve a la derecha y pon una judía resorte en la maceta. Usa la planta para saltar el hueco del corredor del Norte. Ve a la izquierda y cruza la puerta del Norte. Ve al otro lado de los surtidores de llamas y ve a la placa de presión del rincón superior derecho. Activa la placa y cruza la puerta que se ha abierto en la pared del Oeste. Activa la placa de presión de debajo de la bola de pinchos y vuelve al corredor del Sur.

Ve a la izquierda por el corredor y métete en la primera entrada abierta en la pared del Norte. Salta a la urna de la esquina Nordeste. Desde allí, cruza hacia el pilar de madera y salta al de las plataformas. Ve en la plataforma y salta al pilar de madera junto a la placa de presión. Activa la placa y sal de la estancia por la puerta del Este.

Destruye todas las armaduras de la sala contigua y enciende las antorchas que quedan al descubierto. Enciende la antorcha de arriba a la izquierda y caerá un cofre sobre ella. Usa la silla de encima de la antorcha para saltar sobre ella. Abre el cofre y toma la llave. Vete por la puerta del Sur y ve al Este.

Cruza la primera puerta del vestíbulo, sube las escaleras y entra en la sala de arriba del todo. Alundra debe activar todas las placas interruptor de esta sala sin tocar el suelo. Pisa las placas en el siguiente orden:

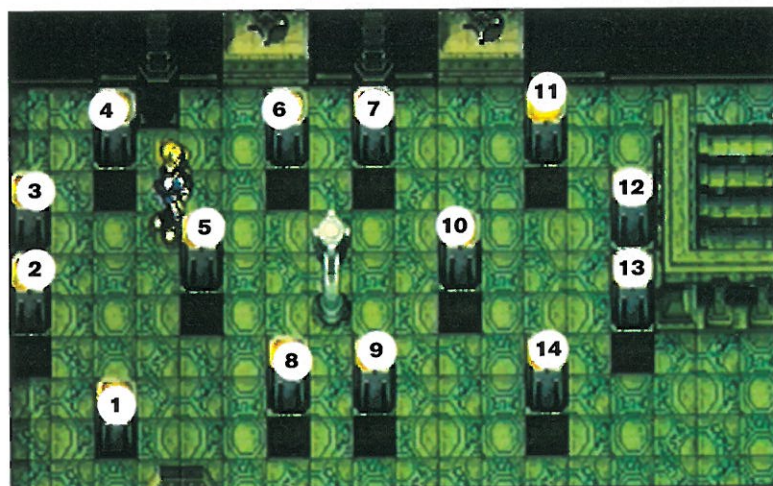
Tras accionar las placas, cruza la puerta de la pared del Sur. Dirígete al Oeste, recorriendo el pasadizo, y abre la puerta de arriba. Crúzala y sube al pilar de la derecha. Empuja el pilar a la plataforma móvil de debajo. Luego empuja el pilar por las plataformas y hacia la placa de presión de la esquina superior izquierda. Pisa la placa de presión que se revela al Norte y sal por las dos puertas del Sur.

Ve al Este y pisa la placa de presión. Regresa al anterior corredor y vuelve a la





ALUNDRA



sección donde Alundra pasó el hueco de un salto. Esta vez déjate caer por el agujero: con ello Alundra llega al comedor. Dale a la palanca del rincón Sudeste y enciende las antorchas que caen sobre las mesas superiores de derecha a izquierda. Luego enciende las antorchas de la mesa inferior de derecha a izquierda. Hecho esto, se abre una puerta en el rincón Noroeste. Crúzala y derrota a las criaturas de dentro. Recoge el recipiente de vida del cofre y vuelve al hall de los pilares de fuego.

Sube las escaleras del lado derecho y golpea la armadura de allí. Pisa la placa de presión revelada y avanza por el corredor que queda desbloqueado. Cruza la primera entrada del corredor, pisa la placa de presión de la sala y cruza la puerta a mano derecha. Cruza la puerta recién abierta y rompe uno de los bloques con el maza. Golpea la armadura y salta al pilar que ocultaba. Aléjate del lado Norte del pilar y golpea los bloques del Sur. Empuja el pilar a una de las placas interruptor y pisa la otra. Cuando se abra la entrada al Norte, crúzala.

Recorre el pasadizo de la derecha y cruza la primera puerta. Mata a todos los demonios que se teletransportan de la sala adyacente y recoge la llave del cofre. Regresa a la sala donde destruiste los bloques para llegar al pilar y sube las escaleras. Pisa todas las placas de la sala de encima en el siguiente orden:

Una vez encendidas todas las placas de presión, cruza la puerta del rincón Sudeste. Abre la puerta de la pared Norte del pasadizo y crúzala. Golpea enseguida todos los bloques de piedra de la sala y aparecerá una jarra. Úsala para alcanzar el saliente superior, donde se encuentra el pilar. Empújalo al bloque gris y hacia la sala de debajo. Pon el pilar en la placa de presión, en el centro de la sala, y pisa la placa que queda al descubierto.

Ve al Sur por las dos puertas y tira a la izquierda. Activa la placa de presión y vuelve al agujero que hay en el corredor

que Alundra pasó antes. Al fondo del agujero está la biblioteca. Cruza la puerta del Este y destruye la armadura. Mata a todas las criaturas que aparecen y vete por la puerta recién abierta.

Cruza la abertura en la pared derecha y cárgate la armadura que hay arriba en el centro. Cruza las armaduras y la puerta del rincón Noroeste. Sube por la escalera y las escaleras que vienen después. Pisa la placa flotante de lo alto de la torre y cruza luego la puerta que se abre.

Sube a la torre del reloj y pillate la llave del cofre de allí. Vuelve a la sala de los pilares de fuego y ve al comedor. Sal por la puerta de abajo a la izquierda, en la pared del Oeste, y cruza la abertura al final del corredor. Destruye la armadura de abajo a la izquierda y usa el barril para llegar a la puerta del saliente alto.

Enfila el siguiente corredor y ve escaleras arriba. Sube por la escalera para llegar a la sala de encima. Luego cruza la puerta del Sur, sube las escaleras a mano derecha y salta del hueco de la barandilla. Cruza la entrada al Norte y tira al Este. Cruza la puerta del rincón inferior derecho y abandona el santuario. Aléjate otra vez del borde y ve al Este, siguiendo la muralla inferior. Entra de nuevo en el santuario y ve al Este por el balcón. Vete del santuario por la puerta del Sur y pon una judía resorte en la maceta de la derecha. Ponte en el tejado del santuario, ve al Norte, tírate por el hueco de la barandilla y cruza la puerta de debajo.

Cruza la puerta de la pared inferior derecha. Salta hacia abajo y a la derecha y baja luego las escaleras inferiores. Vuelve al santuario mediante la puerta al pie de las escaleras. Cruza la puerta de la pared del Norte y ve al Este por el pasadizo. Encaminate al Sur y dale a la palanca al pie de las escaleras. Luego sube de nuevo las escaleras y cruza la puerta del Noroeste. Sigue a la derecha y cruza la puerta en la pared del Sur. Luego pisa la placa de presión para apagar el quinto pilar de fuego.

Vuelve al exterior del santuario y sube por las escaleras del Norte. Cruza la puerta en lo alto de las escaleras, tira a la izquierda por el corredor y pisa la placa. Cruza la puerta que se abre y métete por la entrada.

Selecciona el arco de sauce y dispara con cuidado a las bombillas del centro de la sala hasta que se pongan verdes. Hecho esto, caerá un cofre. Ábrelo y vuelve por la puerta del Sur. Dirígete por el Este a la puerta cerrada y crúzala. Métete en la entrada del Sudeste. Activa todas las placas de presión de la siguiente sala y cruza la puerta del Este. Tira por el Nordeste a la sala contigua y pasa por debajo de las barreras. Pisa la placa de presión para apagar el último de los pilares de fuego y vuelve luego al poblado a guardar la partida.

Vuelve al interior del santuario, entra en la sala donde estaban los seis pilares de fuego, cruza la puerta del centro y encárate con Melzas. Tras algún que otro comentario, mandará a un enorme dragón que devore a Alundra.

Pégate al lado del escenario y esquiva el ardiente aliento del dragón. Cuando toque el suelo, corre hacia él y ataca. Tras un rato, el dragón intentará caer sobre Alundra. Para evitar que te aplaste, asegúrate que la sombra del dragón esté por debajo de Alundra. Cuando le hayas endosado 25 impactos, el bichejo explotará y te atacará el propio Melzas.

La velocidad es la clave para vencer a Melzas. Éste crea ilusiones de sí mismo para engañar a Alundra y aumentar la potencia de su ataque. Cuando aparezcan varias imágenes de Melzas, golpea a la última para que se materialice. Se tratará de la auténtica forma de Melzas. Si no logras darle a tiempo, lanzará un devastador ataque de bolas de fuego. Tras acertar a Melzas 30 veces, caerá de rodillas.

¡Ahora empieza el verdadero reto! Melzas se transforma en una criatura gigante e intenta despachurrar a Alundra con sus manos. Además sus ojos disparan unos potentes rayos de energía que merman la energía de Alundra casi a la mitad. Para evitar estos ataques, quédate en el extremo Sur de la zona de combate. Para matar a Melzas esta vez, corre hacia su cerebro y pégale un tajo mientras esquiva sus ataques. Tras unos 30 impactos más, Melzas la palmará para siempre.

Cuando esté de rodillas, esta vez acércate a él y préndele fuego. La sangre de Melzas arderá, destruyéndolo de una vez por todas. En este instante, el santuario empieza a caerse en pedazos, así que corre hacia la salida. Tras regresar al pueblo, Alundra es recibido por los aldeanos y su épica aventura toca a su fin.



Ve saltando por los llamas a medida que se extingnan para llegar a la placa de presión.



Descalabra las armaduras para descubrir interruptores y power-ups.



¡La hora de la verdad! Por fin Alundra puede enfrentarse a Melzas.



Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables mandos tarjetas

HYPER DUO SHOCK PLUS

Fabricante: Blaze
Distribuidor: Ardistel
Precio: 3.990 pesetas



Hay dos tipos de pad analógico: los que intentan atraer a los usuarios con diseños de fantasía —a veces algo incómodos, por cierto— y los que optan por replicar de una forma casi exacta el controlador *Dual Shock* de Sony. El que nos ocupa pertenece a este último grupo; tanto sus proporciones como sus prestaciones son prácticamente las mismas que las del mando oficial de PlayStation.

El punto fuerte del Hyper Duo Shock Plus es, sin duda alguna, el control analógico. Tiene una suavidad y una respuesta pasmosas que vienen de perilla para los juegos que necesitan un control de 360° en entornos 3D.

La función vibratoria no está a la altura porque es algo menos potente que la del Dual Shock, pero lo que de verdad *patina* en este mando es la cruceta digital: resulta muy incómoda y ofrece muy poca precisión en la respuesta. Intenta jugar con el Duo Shock Plus a *Street Fighter Alpha* y en cinco minutos tendrás el pulgar

hecho un cisco y los nervios a punto de explotar.

Si acostumbras a jugar sólo con controles analógicos, Hyper Duo Shock Plus es una buena opción que, además, ofrece posibilidades interesantes (funciones 'turbo' y 'slow motion', por ejemplo). Si, por el contrario, te van los beat'em-ups y otros juegos que requieren la cruceta de toda la vida, más vale que te busques otra cosa.

puntuación



TWIN STICK

Fabricante: Desconocido
Distribuidor: Hypnosis
Precio: 5.900 pesetas



Tantas pagas semanales fundidas en una tarde; tantos mensajes de 'Game Over' e 'Insert Coin'; tantas noches sin dormir... Estos pensamientos flotan por la mente de cualquiera que haya pasado gran parte de su vida ejerciendo de mobiliario de salón recreativo, como es el caso de... bueno, dejémoslo así, que no nos gustaría señalar a nuestro redactor

Holybear. Pues olvidaos de todo eso: a partir de ahora, con una PlayStation y el Twin Stick, las arcades pasarán a la historia.

Para empezar, en este megacontrolador hay espacio para dos jugadores, cada uno con sus botones y palancas

correspondientes. Estas últimas, de metal y rematadas con una bola que les confiere un aspecto totalmente *profesional*, se mueven y responden de una manera estupenda. De hecho, aguantaron estoicamente toda suerte de meneos bajo los influjos de *Bloody Roar 2* y *Street Fighter Alpha 3* con unos resultados envidiables.

Los botones son idénticos a los que encontrarías en una de esas máquinas infernales que tantas y TANTAS monedas nos han 'robado': grandes, robustos, de tacto y pulsación agradables, y con unos colorines auténticamente horteras. Para acabarlo de rematar, el artilugio cuenta con las funciones de 'turbo' y 'slow motion'. ¡Y todo ello por sólo 6.000 cucas! ¿Dónde está la trampa?

Hay dos: en primer lugar, la calidad de los materiales deja algo que desear; podría bautizarse al Twin Stick como 'el increíble mando menguante': conforme mueves la palanca, su base se va erosionando y se

agranda el hoyo por donde sale el stick (y desprende un poco de polvillo, claro está).

En segundo lugar, y a pesar de lo que opinen los detractores del conde Lecquio, el tamaño *sí* importa. Al menos en este caso; al principio fardarás de tener el mando más grande de todo el vecindario, pero unas horas más tarde empezarás a notar una ligera incomodidad al no saber dónde demonios guardar el dichoso artilugio. Unos días después, el marrón se agravará y tendrás que enfrentarte a los gritos de tu madre —"¡¡¡A ver cuándo dejas de traer trastos a casa!!!"— y, si la cosa se pone fea, deberás interponerte físicamente para evitar que tu santa madre tire por la ventana tu preciada inversión.

Un *gran* mando por un módico precio... con imprevisibles consecuencias. Tú eliges.

puntuación



PAD INNOVATION

Fabricante: Innovation DDI
Distribuidor: I-Man
Precio: 990 pesetas



Diseño extraño, botones liliputienses, función analógica inexistente y vibración ausente. ¿Tiene este mando algún atractivo? Sin duda alguna, sí: el precio. Sí, lo habéis visto bien y no es ningún error: por la misma cantidad que cuesta el mítico Playstick (analizado en *Planet 7*) podréis conseguir el periférico con una mejor relación cantidad/precio. Ningún otro ofrece tanto por tan poco.

Además de tener función 'slow motion', el Pad Innovation cuenta con 'turbo' y 'autofire' autónomo para cada botón. Ahora bien: estos pulsadores son realmente diminutos y, hasta que no te familiarices con el controlador, es muy probable que aprietes el cuadrado en lugar del triángulo, o la equis y el círculo a la vez.

Mención aparte merecen los botones de L2 y R2: ambos se encuentran en la parte inferior del mando, mientras que los de L1 y R1 están encima, junto a los símbolos. La cruceta es bastante sensible y tiene una

buena respuesta, aunque estas dos virtudes quedan ensombrecidas por un bochornoso detalle: el mando tiene una extraña rebaba alrededor de la cruceta que dificulta muchísimo los movimientos hacia la derecha (en los beat'em-ups llega a resultar realmente insufrible).

Una buena inversión, oscurecida tan sólo por un diseño mejorable.

puntuación



AVENGER PRO

Fabricante: **Blaze**
Distribuidor: **Ardistel**
Precio: **7.995 pesetas**

Los fanáticos de *Time Crisis* nunca le han perdonado a la pistola oficial de Namco —la G-Con 45— que no tenga un pedal de recarga para emular la experiencia de los salones recreativos. Dada esta inexplicable carencia, era inevitable que salieran al mercado otras pistolas dispuestas a saciar las ansias de los arcade-maníacos más recalcitrantes. Entre ellas se encuentra la Avenger Pro, un modelo que, además del añorado pedal, incluye un efecto de retroceso opcional que funciona

conectando el periférico a la red eléctrica.

La pistola es consistente, ligera y muy precisa, pero el sistema de retroceso es un pelín chusquero: una simple pieza de plástico percute sobre el cañón al ritmo de nuestros disparos mientras emite tal estruendo que, indefectiblemente, acaba crispando los nervios de cualquiera. Para que te hagas una idea, uno tiene la sensación de estar intentando volarle la tapa de los sesos a alguien con unas castañuelas.

El pedal es bastante efectivo, aunque se echa en falta un sistema anti-deslizante más depurado que evite resbalones inoportunos en el fragor de la batalla. Pero bueno, tampoco vamos a ponernos tiquis-

miquis después de haber recurrido durante meses al chapucero invento al que nos obligaba la G-Con 45 para hacernos la ilusión de que teníamos la recreativa en casa (patético: consistía en echar al suelo el mando de un supuesto segundo jugador y pisarlo para activar las funciones del pedal).



puntuación



ASCII SPHERE 360°

Fabricante: **ASCII**
Distribuidor: **New Software Center**
Precio: **12.990 pesetas**

Al ver la foto de este extraño controlador con pelota de goma incluida, seguro que muchos de vosotros os preguntaréis cuál es su utilidad exacta. ¿Acaso se ha incluido la esfera negra para apretujarla en los momentos de estrés? ¿O se trata quizá de un revolucionario mando dispuesto a mandar al paro a la "Bola Loca" y ocupar su lugar en la playa este verano? Aunque también podría ser un *airbag* para proteger el mando de posibles arrebatos de ira del jugador...

Nada más lejos de la realidad. El Sphere 360° es un fabuloso aparato ideado para proporcionar una total libertad de movimientos en los shoot'em-ups tridimensionales. Hasta ahora, todos los controladores de PlayStation utilizaban dos ejes básicos de movimiento —arriba/abajo e izquierda/derecha— a los que este controlador añade una nueva posibilidad: la

rotación. Y es que la esfera, aparte de poderse empujar hacia los lados como si de un joystick se tratara, también es susceptible de ser girada cual naranja en manos de un exprimidor. Gracias a este curioso sistema, hay títulos que cobran una nueva dimensión; un ejemplo de ello es *Forsaken*, cuyo personaje se puede conducir sólo con la bola, sin la ayuda de los botones del pad.

La idea es muy buena y, una vez que has aprendido a manejar el controlador —el CD de entrenamiento que incluye te será de gran ayuda—, los movimientos resultan muy intuitivos. Sin embargo, no podemos pasar por alto algunos defectos que le restan bastante interés al asunto.

En primer lugar, la esfera es demasiado rígida y tiene recorrido un poco corto; esto hace que los movimientos complejos —como, por ejemplo, acelerar y moverse hacia arriba a la vez— resulten demasiado difíciles de ejecutar. Por otra parte, hay muy pocos juegos que le saquen realmente partido al mando (de momento, tan

sólo *MDK* y el mencionado *Forsaken* tienen soporte nativo para él), mientras que la mayoría de títulos, si bien son totalmente compatibles, sólo aprovechan una parte de su potencia a través de la configuración de mando analógica o Negcon.

Vale, con estos juegos tampoco funciona mal, pero nos asaltan algunas dudas. ¿Era necesario fabricarlo como producto de lujo (y, por tanto, con este coste)? ¿Vale la pena pagar ese precio para utilizar el sistema de 360° a medio gas? ¿No será que el Sphere se ha adelantado a su tiempo? Quizá sí, y quién sabe si en el futuro todos los pads serán parecidos a éste, pero de momento no parece que el Sphere vaya a jubilar al "champiñón" analógico.



puntuación



CARCASA DE COLOR

Fabricante: **Desconocido**
Distribuidor: **Hypnosys**
Precio: **5.990 pesetas**

¿Estás cansado del sobrio y aburrido color gris de tu PlayStation? ¿Te gustaría que tu máquina favorita estuviera a la altura del sofá de imitación de piel de leopardo que luce en tu salón? Pues ésta es tu oportunidad, ya que gracias a Hypnosys y su gama de carcasas transparentes de varios colores podrás personalizar tu consola favorita.

Con este invento, un destornillador y una mínima habilidad manual, no tendrás ningún problema para darle tú mismo un

new look a la ex-gris de Sony. Si nosotros, que necesitamos hacer un Consejo de Redacción para conseguir instalar un simple volante, hemos conseguido desmontar la carcasa original y enfundar su contenido en la nueva, vosotros no podéis ser menos. Eso sí: tened en cuenta que este producto no es oficial de Sony y, por lo tanto, quien tenga la consola aún en garantía, la perderá. Dudamos mucho que esto ocurra porque la operación de abrir y cerrar la carcasa no tiene complicación alguna, pero hay que curarse en salud...

Por otra parte, el ejemplar que nosotros hemos "trasplantado" tiene algún elemento que difiere un pelín en tamaño respecto

al diseño original. Aun así, no hay nada que no se pueda solucionar con un poco de ingenio y destreza. Tampoco estaría de más que el material fuera un poco mejor y el precio, algo menor, pero ya se sabe que "para lucir hay que sufrir".

¡Ah, por cierto! Si te compras un modelo fosforescente como el que nos ha tocado en suerte a nosotros, no olvides tener a mano unas gafas de sol. Te aseguramos que las vas a necesitar cada vez que cambies el CD.

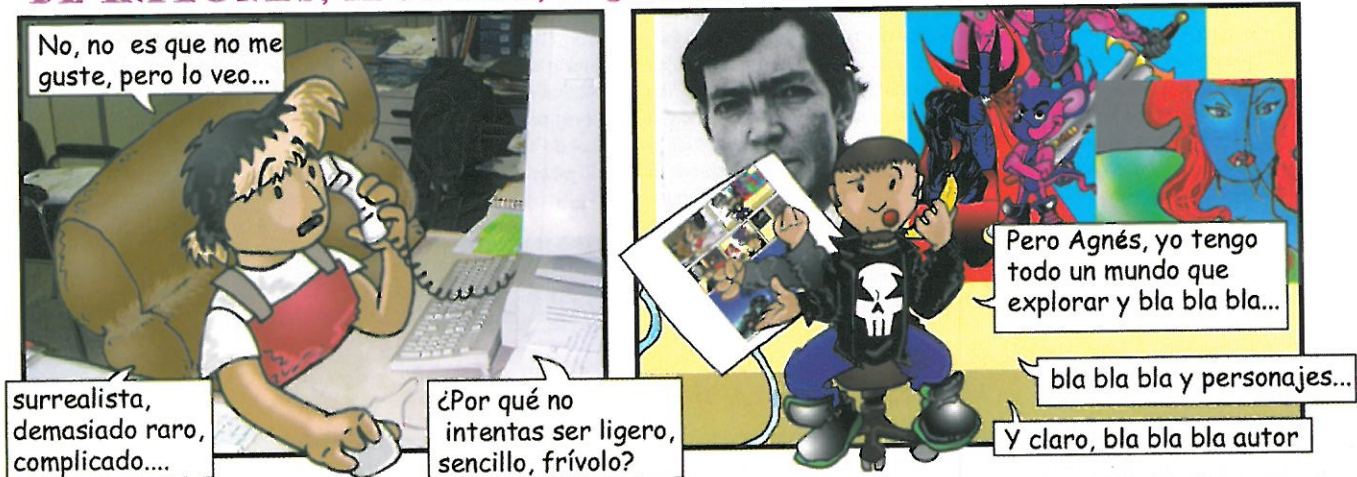


puntuación



ZAO SPACE NINE

DE RATONES, MUNDOS, Y JEFAS DE REDACCIÓN...



Guión y dibujos: Abraham López Guerrero

dedicado a todo. Paz

**Y GANA UN
CONTROLADOR
PARA TU PLAYSTATION**

**ADEMÁS, TE AHORRARÁS UN 15%
SOBRE EL PRECIO DE PORTADA
¡PAGA 10 REVISTAS Y TE REGALAMOS 2!**

Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).



Enviar este cupón a: Comercial Atheneum
Suscripción PLANETSTATION
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

CONSTELACIÓN

Con tan sólo un mes de antigüedad en la empresa, a esta sección se le ha metido entre ceja y ceja convertirse en un punto de referencia para todos vosotros. Aunque este mes hay tan sólo un par de entradas nuevas, la seguiremos actualizándola mes a mes para facilitaros el trabajo a la hora de hacer la lista de la compra. Esperamos que os resulte útil.

●●●●● Genial ●●●●● Potente ●●●●● Pasable ●●●●● Cutrillo ●●●●● Fiasco
C Significa que los textos del juego (escritos u orales) están traducidos al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. R PlanetStation recomienda los juegos que llevan esta letra

Nota de Redacción. Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. De momento hemos incluido los que hemos analizado, los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta* y los "clásicos" que citamos en nuestro reportaje *Los mejores juegos de la historia (Planet 7)* que están aún disponibles. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, el distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes.



Abe's Exoddus

7.990 ptas. Plataformas
New Software Center

●●●●● C R

El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Actua Golf

7.990 ptas. Deportivo
Infogrames

●●●

Simulador de golf con un montón de opciones.

Actua Pool

7.990 ptas. Deportivo
Infogrames

●●●

Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3

7.990 ptas. Deportivo
Infogrames

●●●●

Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless

8.990 ptas. Aventura de acción
Proein

●●●

Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Alundra

7.990 ptas. Rol
Sony

C R

RPG para rato: ¡90 horas de juego!

Apocalypse

8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein

●●●● R

Bruce Willis no para quieto. Trepante y de fácil manejo.

Asterix

7.990 ptas.
Plataformas/estrategia
Infogrames

●●●● C

Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids

5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

●●●

¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

Atlantis: The lost tales

7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin

●● C

Buenísimos gráficos para un título frustrante.



Bichos

8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony

●●●● C

Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks

8.990 ptas. Beat'em-up
New Software Center
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-go.

Blast Radius

7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto

6.990 ptas. Acción
Sony

C

Pistola en mano y tупé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blood Lines

7.990 ptas. Acción
Sony

●●● C

Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bombberman World

6.990 ptas. Puzzles
Sony

C

Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3

7.990 ptas. Rol
Infogrames

R

El tercero de una saga de RPG elaborado.

Buggy

6.990 ptas. Conducción
Infogrames

●●● C

Happiolo y jugable, pero nada especial.

Bust a Groove

7.990 ptas. Baile/música
Sony

●●●● C R

Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4

6.990 ptas.
Puzzles
New Software Center

●●●● R

Sencillo, colorido y adictivo.



C&C: Retaliation

7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

●●●●

Horas y horas de batallas garantizadas.

C3 Racing

7.990 ptas. Conducción
Infogrames

●●● C

Circuitos logrados y coches desperdiciados. Lento.

Civilization II

8.990 ptas. Estrategia
Proein

●●●● R

Ser un Dios te enganchará.

Colin McRae Rally

8.990 ptas. Conducción
Proein

C R

Tendrán que despegarte del volante.

Colony Wars

7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony

●●●

Una guerra en el espacio da para muchos tiros.

Colony Wars: Vengeance

8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony

●●●● C

Aventura espacial muy jugable y variado.

Cool Boarders 3

7.990 ptas. Deportivo
Sony

●●●● R

Logrado simulador de snowboard con muchas posibilidades.

Crash 3: Warped

8.990 ptas. Plataformas
Sony

●●●● C R

Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.



Dark Stalkers 3

7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin

●●●● R

Soplamos en 2D fluidos y desternillantes.

Dead or Alive

7.990 ptas. Beat'em-up
Sony

Desahógate a manotazo limpio (y a patada, y a puñetazo, y a combo múltiple...).

Devil Dice

6.990 ptas. Puzzles
Sony

●●●

Un buen desafío en 3D con opciones multijugador.

Dodgem Arena

8.995 ptas. Conducción
Media Connection

●●●

Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

Doom

6.990 ptas. Shoot'em-up
New Software Center

Una de las mayores leyendas del mundo de los videojuegos. De tiros.

Dreams to Reality

7.990 ptas. Acción
Virgin

●●

Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

Duke Nukem: Time to Kill

8.990 ptas. Shoot'em-up
New Software Center

●●●●

Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.



Egipto

7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin

●● C

Mucha información, pero poca interactividad.

El quinto elemento

7.990 ptas. Aventura de acción
Sony

●●●

Una gran historia y un buen motor 3D mal aprovechados



FIFA 99

7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts

●●●● C R

Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen sistema de control.

Formula 1 97

8.990 ptas. Conducción
Sony

C R

El mejor simulador de Fórmula 1 bajo el sol.

Formula 1 98

8.990 ptas. Conducción
Sony

●●●● C

Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

Future Cop: LAPD 2000

7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Los policías del futuro en Los Angeles son muy agresivos.



Gex: Deep Cover Gecko

8.990 ptas. Plataformas
Proein

●●●● C

El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Ghost in the Shell

7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony

Combate el terrorismo internacional desde el interior de una cápsula.

Global Domination

6.990 ptas. Estrategia
Sony

●● C

El poder no siempre es atractivo...

Guardian's Crusade

8.990 ptas. Rol
Proein

●●●●

Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.



Hard Edge

7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames

●●●●

Gráficos muy guapos para una aventura agitada y adictiva.

Heart of Darkness

7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames

●●●● C R

Gráficos espectaculares y un doblaje impecable.



ISS Pro '98

9.490 ptas. Deportivo
Konami

R

Probablemente, el mejor de fútbol. Jugabilidad desbordante.



KKND Krossfire

7.990 ptas. Estrategia
Infogrames

●●●● R

Batallas en tiempo real con opción para dos jugadores.



FINAL FANTASY VII



3.990 ptas. - Rol - Sony

●●●●● C R

Aunque parezca increíble, aún hay gente que se atreva a pedir razones para comprar este grandioso juego. Si eres uno de ellos, búscalas en las páginas de *Al Habla* de este mes.

Knockout Kings

7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts

●●●●●

Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos *Kula World*

7.990 ptas. Puzzles

Sony

Como decía Serrat, "Niño, deja ya de joder con la pelota..."



Libero Grande

6.990 ptas. Deportivo
Sony

●●●●● R

Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!

6.990 ptas. Puzzles
Infogrames

●●● C

Buen punto de partida con una resolución histerizante.



Marvel Super Heroes vs Street Fighter

7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin

●●●

Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

Medieval

7.990 ptas. Aventura de acción
Sony

●●●●● C R

Una gran obra en todos los sentidos. Hay que verlo.

Megaman Legends

7.990 ptas. Rol
Virgin

●●●● R

Rol del bueno en 3D.

Megaman x4

7.990 ptas. Acción
Virgin

●●●

Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99

7.995 ptas. Deportivo
Proein

●●●●

Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Monaco Grand Prix RS 2

7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft

●●● C

Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero

8.990 ptas. Rol
Proein

●●●

Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Mortal Kombat 4

8.990 ptas. Beat'em-up
New Software Center

●●●●

Mucha sangre y casquería en una secuela prescindible.

Moto Racer 2

7.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

●●●

Escorre tu burra y... ¡a correr!

★ METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. - Aventura de acción - Konami
 ●●●●● C R
 La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

★ Music

6.990 ptas. Música
 Proein

C
 Siéntete D.J. por un día. Corta, pega y remezcla.

★ NBA Live 99

6.990 ptas. Deportivo
 Electronic Arts
 ●●●●● C R
 El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
 8.490 ptas. Conducción
 Electronic Arts
 ●●●●● C R

Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
 7.990 ptas. Deportivo
 Sony
 ●●●●

Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

NHL 99
 7.990 ptas. Deportivo
 Electronic Arts

Hay hielo, patines, sticks, porterías y embestidas: ¿qué es?

NHL Face Off 99

6.990 ptas. Deportivo
 Sony
 ●●●●●

Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

★ Ninja

7.990 ptas. Acción
 Proein

●●●●

Una historia interesante con muchos pñes de por medio.

★ O.D.T.

7.990 ptas. Aventura de acción
 Sony

●●●●● C

¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

★ PLATINUM

★ Abe's Oddysee

3.990 ptas. Plataformas
 New Software Center

C R

★ Batman y Robin

3.990 ptas. Aventura de acción
 New Software Center

C

★ Command & Conquer

3.990 ptas. Estrategia
 Electronic Arts

★ Constructor

3.990 ptas. Simulador construcción
 New Software Center

C R

★ Cool Boarders 2

3.990 ptas. Deportivo
 Sony

★ Crash Bandicoot

3.990 ptas. Plataformas
 Sony

★ Crash Bandicoot 2

3.990 ptas. Plataformas
 Sony

R

★ Croc: Legend of the Gobbos

3.990 ptas. Plataformas
 Electronic Arts

★ Die Hard Trilogy

3.990 ptas. Shoot'em-up
 Electronic Arts

★ R.Fantastic Four

3.990 ptas. Beat'em-up
 New Software Center

★ Final Fantasy VII

3.990 ptas. Rol
 Sony

★ Forsaken

3.990 ptas. Shoot'em-up
 New Software Center

★ G-Police

3.990 ptas. Shoot'em-up
 Sony

★ Gran Turismo

3.990 ptas. Conducción
 Sony

★ Grand Theft Auto

4.990 ptas. Conducción
 Proein

★ Hércules

3.990 ptas. Aventura gráfica
 Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
 3.990 ptas. Aventura de acción
 Electronic Arts

★ Rival Schools

8.990 ptas. Beat'em-up
 Virgin

●●●●● R

Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

★ Rogue Trip

7.990 ptas. Acción
 New Software Center

Un viaje turístico desmadrado y sin escrúpulos.

★ Rollcage

8.490 ptas. Conducción
 Sony

●●●●● R

Tremendamente anárquico y original. Una gozada.

★ R-Type Delta

7.990 ptas. Shoot'em-up
 Sony

●●●●●

Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

★ R-Types

7.990 ptas. Shoot'em-up
 Virgin

●●●●●

Un nuevo reto de los marcianos de siempre.

★ Running Wild

6.990 ptas. Carreras
 Sony

●●●●●

Sencillo, pero divertido (sobre todo la opción multijugador).

★ San Francisco Rush

7.990 ptas. Conducción
 New Software Center

●●●●●

Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

★ Die Hard Trilogy

3.990 ptas. Shoot'em-up
 Electronic Arts

★ R.Fantastic Four

3.990 ptas. Beat'em-up
 New Software Center

★ Final Fantasy VII

3.990 ptas. Rol
 Sony

★ Forsaken

3.990 ptas. Shoot'em-up
 New Software Center

★ G-Police

3.990 ptas. Shoot'em-up
 Sony

★ Gran Turismo

3.990 ptas. Conducción
 Sony

★ Grand Theft Auto

4.990 ptas. Conducción
 Proein

★ Hércules

3.990 ptas. Aventura gráfica
 Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
 3.990 ptas. Aventura de acción
 Electronic Arts

★ Magic the Gathering

3.990 ptas. Estrategia
 New Software Center

★ Micromachines V3

4.490 ptas. Conducción
 Infogrames

●●●●● C R

★ Moto Racer

3.990 ptas. Conducción
 Electronic Arts

★ Resident Evil

4.990 ptas. Aventura de acción
 Virgin

●●●●● R

★ Road Rash

3.990 ptas. Conducción
 Electronic Arts

●●●●● C

★ Soul Blade

3.990 ptas. Beat'em-up
 Sony

●●●●● R

★ Soviet Strike

3.990 ptas. Estrategia
 Electronic Arts

★ Space Jam

3.990 ptas. Deportivo
 New Software Center

★ Super Cross 98

3.990 ptas. Carreras
 New Software Center

●●●●●

★ Super Puzzle Fighter II Turbo

5.990 ptas. Puzzles
 Virgin

●●●●● R

Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.

●●●●● T

★ T'ai Fu

8.990 ptas. Acción
 Proein

●●●●●

Tigre guerrero con toques platáforos.

★ Tekken 3

8.990 ptas. Beat'em-up
 Sony

●●●●● R

Los mejores 'mandaos' de la PlayStation. Imprescindible.

★ Tetris Plus

8.490 ptas. Puzzles
 Virgin

●●●●● R

En lugar de contar ovejas, contarás bloques de colores.

★ Tenchu

8.990 ptas. Aventura de acción
 Proein

●●●●● R

Planteamiento original y adictivo. Muy sangriento.

★ The Granstream Saga

6.990 ptas. Rol
 Sony

●●●●●

Rol con estética manga y buen aspecto.

★ Tiger Woods 99

7.990 ptas. Deportivo
 Electronic Arts

●●●●● C

Golf accesible y bien resuelto desde el punto de vista gráfico.

★ Tekken 2

3.990 ptas. Beat'em-up
 Sony

R

★ TOCA Touring Cars Championship

4.990 ptas. Conducción
 Proein

C

★ Tomb Raider I

4.990 ptas. Aventura de acción
 Proein

R

★ Tomb Raider II

4.990 ptas. Aventura de acción
 Proein

R

★ True Pinball

3.990 ptas. Puzzles
 Infogrames

★ V-Rally

4.990 ptas. Conducción
 Infogrames

C

★ Wipeout 2097

3.990 ptas. Conducción
 Sony

R

★ Worms

3.990 ptas. Puzzles
 Infogrames

●●●●●

Gran variedad de competiciones de lucha libre.

★ Wild Arms

6.990 ptas. Rol
 Sony

●●●●● C R

Rol con mucho combate y pocos gráficos.

★ Wing Over 2

6.990 ptas. Simulador vuelo
 Sony

●●●●●

Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

★ Wreckin' Crew

8.990 ptas. Conducción
 Proein

C

Personajes excéntricos al volante. Divertido.

★ WWF: Warzone

8.990 ptas. Beat'em-up
 New Software Center

●●●●●

Luchadores sudados, peludos y grasientos. Encantadores.

●●●●● X

X-Game Pro Boarder
 7.990 ptas. Deportivo
 Sony

●●●●● C

Snowboard potente, aunque algo complicado.

X-Men vs Street Fighter
 7.990 ptas. Beat'em-up
 Virgin

●●●●●

Gran jugabilidad con pocos alicientes. En 2D.

●●●●● V

Yo-yo's Puzzle Park
 7.990 ptas. Puzzles
 Virgin

●●●●●

Simpatícos cabezones muy recomendable para dos jugadores.



XPLORER A BORDO

Ante el tremendo éxito de los sorteos de cartuchos Xplorer que hemos realizado y las incontables peticiones que recibimos de códigos para este dispositivo, ponemos en marcha esta nueva sección con los códigos más buscados del planeta PlayStation: los de la versión española de MGS. El mes que viene, ¡más juegos y más trucos!

METAL GEAR SOLID (versión española)

Salud Infinita
800B5F3E 0600
Salud al máximo
800B5F40 0600
Aire ilimitado
800ACBC4 03E7
Modo fantasma
800ACBA0 0000
800ACBA2 0000
Sin acatarrarse
800B5F42 0000
Radar no salta
800ACB90 0000
Todos los modos VR
Training
800B5143 0020
Sin recargar nunca

800ACB7C 000D
Atravesar paredes
80025C68 9CC4
80025C6A 0800
Pistola SOCOM
800B5F4A 03E7
800B5F5E 03E7
Rifle FAMAS
800B5F4C 03E7
800B5F60 03E7
Nikita
800B5F50 03E7
800B5F64 03E7
Stinger
800B5F52 03E7
800B5F66 03E7
Rifle PSG1
800B5F5C 03E7
800B5F70 03E7

Granadas

800B5F4E 03E7
800B5F62 03E7
Minas Claymore
800B5F54 03E7
800B5F68 03E7
Explosivos C4
800B5F56 03E7
800B5F6A 03E7
Granadas Stun
(concusión)
800B5F58 03E7
800B5F6C 03E7
Granadas Chaff
(interferencias)
800B5F5A 03E7
800B5F6E 03E7
Cigarrillos
800B5F72 0001

Prismáticos

800B5F74 0001
Caja de cartón A
800B5F76 0001
Caja de cartón B
800B5F78 0001
Caja de cartón C
800B5F7A 0001
Lentes de visión
nocturna
800B5F7C 0001
Lentes térmicas
800B5F7E 0001
Máscara antigás
800B5F80 0001
Body Armor
800B5F82 0001
Ketchup
800B5F84 0001

Camuflaje óptico (Stealth)

800B5F86 0001
Bandana
800B5F88 0001
Cámara
800B5F8A 0001
255 Raciones
800B5F8C 03E7
800B5FA2 03E7
255 medicamentos
800B5F8E 03E7
800B5FA4 03E7
255 Diazepam
800B5F90 03E7
800B5FA6 03E7
Llave PAL
800B5F92 0001

Tarjeta-llave nivel 100

800B5F94 0064
No tener nunca la
bomba de relojería
800B5F96 0000
Detector de minas
800B5F98 0001
Disco MO
800B5F9A 0001
Cuerda
800B5F9C 0001
Pañuelo de Sniper
Wolf
800B5F9E 0001
Activar silenciador
800B5FA0 0000

NOMBRE _____

DIRECCIÓN _____

TEL.: _____

PLANETSTATION y **AURUM** sortearán a partir de ahora 5 cartuchos de trucos Xplorer V2 cada mes. Rellena el cupón de la izquierda y mándalo a:
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

SI QUIERES ANUNCIARTE EN PLANETSTATION, LLAMA AL TELÉFONO 93 630 68 82 (BCN).

HYPNOSYS WORLD
ATENCION PROFESIONALES
Mayorista de videojuegos y accesorios para consolas. solo venta a tiendas
WEB: www.hypnosysworld.cjb.net
C/ Viladomat, 23, bajo
08015 BARCELONA
Tel. 93 442 05 75 Fax. 93 423 29 56

96 514 32 94
Somos diferentes!!!
C/ Pintor Murillo, 4, local B
03004 ALICANTE

HOUSE COMPUTER
INFORMATICA
CONSUMIBLES
CONSOLAS
VIDEOJUEGOS
ACCESORIOS
ARCHIVADORES
ETC...
C/ EL CAND, 2 BAJO
48970 BASAURI (BIZCAYA)
94 426 18 96

GAMELAND
-IMPORTACION USA/JAPON
-CLUB DE CAMBIO
-TELEGAME (alquiler a domicilio)
telegame@iponet.es
-ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
C/ Fernando el Católico 50
28015 MADRID Tlf/fax: 91 549 4403
www.usuarios.iponet.es/gameland
MONCLOA gameland@iponet.es

COMPRA Y VENDE
MÁS DE 10.000 VIDEOJUEGOS
A LOS MEJORES PRECIOS DEL MUNDO
DESGARTE
1.995 PT
MEGA JUEGOS
TE DAMOS MÁS QUE NADIE
INFÓRMATE HOY MISMO
C/ Comercial Colombia L.218
Avda. Bucaramanga, 2 Tel. 91 381 33 67
<http://empresas.mundivia.es/megajuegos>
Metro Línea 4 Mar de Cristal 28033 MADRID

QCA De TODO Y Para TODOS
Quality Center Almería
950 28 05 16
Avda. De la Estacion. 28
04005 ALMERIA

¡GANA UNO DE LOS 10 VOLANTES RACE 32/64 SHOCK 2!

PlanetStation y **Guillemot** te regalan un volante puntuado con cuatro planetas en el número 2 de *PlanetStation*.



Para entrar en el sorteo sólo tienes que llamar al 906 421 954 y contestar a esta pregunta:

¿CÓMO SE SUJETA EL RACE 32/64 SHOCK 2 A LA MESA?

- A. A golpe de martillo (y con clavos, por supuesto)
- B. Con unas simples ventosas
- C. Pesa tanto que no hace falta sujetarlo
- D. Con un poco de saliva, gracias al sistema *saliglue*

SI CREES QUE LO SABES, SÉ VALIENTE Y DÍNOSLO.

LLAMA AL 906 421 954

Recuerda que, aparte de la respuesta a la pregunta que te formulamos, deberás dar también tus datos (y la idea es que se entiendan, así que tenlos bien memorizados o apúntatelos, ¡que hay quien con los nervios se olvida hasta de su nombre!).

BASES DEL CONCURSO:

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- Sólo se aceptará una respuesta por llamada.
- Las llamadas deben realizarse antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios (IVA incluido).

El sorteo se celebrará el 31 de julio en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 11 de *PlanetStation*.



¡A LA VENTA EL 20 DE JULIO!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

>¿No te gustan los juegos de conducción? ¡Pues prueba **Driver!** Nuestro *Libro de Ruta* te ayudará a familiarizarte con este salvaje título de GTI.

>¡Atrévete con **Hard Edge!** Nuestra guía no te dejará tirado, o sea que no lo dudes más y descubre todo lo que esta aventura de acción puede dar de sí.

>**Asterix** y compañía se lían la manta a la cabeza y emprenden la aventura más arriesgada de su historia: ¡una combinación de estrategia y plataformas en la Play! *PlanetStation* les acompaña, por supuesto.

>**Gran Turismo** en Platinum! Ésa es la mejor noticia que nos podía dar Sony.

Y la mejor que os podíamos dar nosotros: ¡más de 10 páginas de *Libro de Ruta*!

>¡Y esto es sólo un pequeño adelanto! Además de las otras secciones habituales, nos huele que algún reportaje especial caerá...

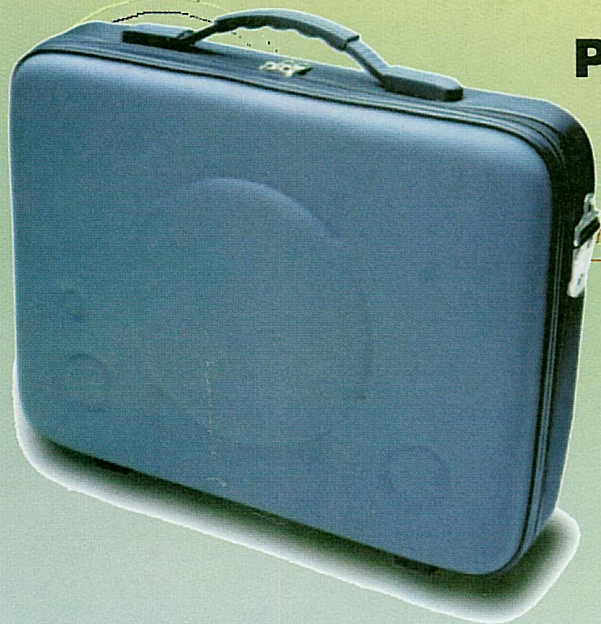
>¡No te quedes sin tu *PlanetStation*, que luego se agotan!

¡RESERVA TU PLANETSTATION!

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



Station
19 JULIO 99



PRO CARRY CASE

**¡No te prives
de jugar en vacaciones!
Maletín de transporte
para tu consola,
tus juegos y
accesorios preferidos.**



PRO SHOCK ARCADE JOYSTICK



NUEVO

MAXIMA PUNTUACION



PISTOLAS SCORPION

MAXIMA PUNTUACION

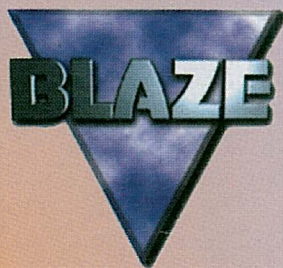


CYBER SHOCK



**PISTOLA CON PEDAL
AVENGER PRO**

PUNTUACION



Nº 1 EN VENTAS

**A la venta en TOYS 'R' US,
grandes almacenes
y tiendas especializadas**

ARDISTEL, S.L.

C/ Julio García Condoy, 40

50015 - ZARAGOZA

Tel: 976 73 49 44

Fax: 976 74 25 33

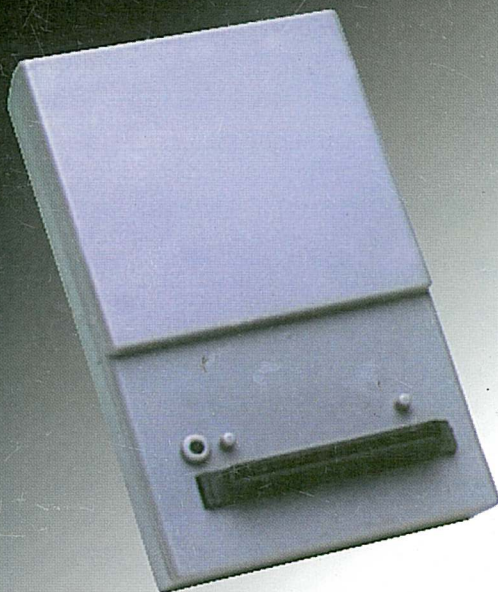
E-mail: ardistel@ctv.es

Página web: ardistel.com

XPLORER

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON SONY™ PLAYSTATION™



NUEVA VERSIÓN

- > EL ÚNICO CARTUCHO CON PANTALLAS TOTALMENTE EN CASTELLANO
- > ACTUALIZACIÓN A NUEVAS VERSIONES VÍA MEMORIA O CD, DIRECTAMENTE CON TU PLAYSTATION
- > FUNCIÓN CD MUSICAL COMPLETA
- > VISOR DE GRÁFICOS
- > FUNCIÓN PELÍCULA
- > CONTADOR DE JUEGOS Y TRUCOS INCLUIDOS

> 305 JUEGOS Y 2.370 TRUCOS YA PREGRABADOS
TRUCOS PARA JUEGOS EXCLUSIVAMENTE EN CASTELLANO
COMPATIBLE CON ACTION REPLAY™ Y GAME SHARK™

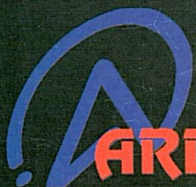
> EFECTOS ESPECIALES, VIDAS INFINITAS, MUNICIÓN ILIMITADA,
NIVELES OCULTOS, CARACTERES SECRETOS, ARMAS ESPECIALES,
ENERGIA SIN FIN, Y MUCHO, MUCHO MÁS.

P.V.P. RECOMENDADO

6.995 PTAS

SOFTWARE GRATIS PARA PC INCLUIDO POR TIEMPO ILIMITADO

A LA VENTA EN **TOYS 'R' US**, GRANDES ALMACENES
Y TIENDAS ESPECIALIZADAS



ARDISTEL, S.L.

c/ Julio García Condey, 40 50015
tel.: 976 73 49 44 Fax.: 976 74 25 33 www.ardistel.com
ZARAGOZA

